BANDAI® Asst. 13370 4+

DIGIMON

D-3 DIGIVICE™ Instructions

D-3 DIGIVICE™ Instrucciones

D-3 DIGIVICE™ Mode d'emploi

D-3 DIGIVICE™ Instructies

D-3 DIGIVICE™ Anleitungen

TABLE OF CONTENTS - SOMMAIRE - INHALTSVERZEICHNIS
CONTENIDO - INHOUDSOPGAVE

NB - What is a new D-3? ..... 1.
F - Qu'est-ce que le nouveau D-3 ? ..... 1.
D - Was ist der neue D-3 ? ..... 1.
E - ¿Que es el nuevo D-3? ..... 1.
NL - Wat is de nieuwe D-3? ..... 1.

GB - Setup ..... 2.
E - Mise en marche ..... 2.
D - Verbindung ..... 2.
E - Ajustar ..... 2.
NL - Setup ..... 2.

GB - Sound & Reset ..... 3.
F - Son & Réinitialisation ..... 3.
D - Ton & Reset ..... 3.
E - Sonido y Reset ..... 3.
NL - Geluid & Reset ..... 3.

GB - Selecting your partner Digimon ..... 4-5.
E - Choisir son Digimon Partenaire ..... 4-5.
D - Wahl deines Partner-Digimons ..... 4-5.
E - Selecciona de tu mascota Digimon ..... 4-5.
NL - Je Digimonpartner kiezen ..... 4-5.

GB - Commands ..... 5-11.
F - Commandes ..... 5-11.
D - Befehle ..... 5-11.
E - Funciones ("Comandos") ..... 5-11.
NL - Commando's ..... 5-11.

GB - Status 6-7
E - Etat ..... 6-7.
D - Status ..... 6-7.
E - Status ("Categoría") ..... 6-7.
NL - Status ..... 6-7.

GB - Map ..... 7-8.
F - Carte ..... 7-8.
D - Karte ..... 7-8.
E - Mapa ("Mapa") ..... 7-8.
NL - Kaart ..... 7-8.

GB - Digi-Egg ..... 8.
E - Digi-Oeuf ..... 8.
D - Digi-Ei ..... 8.
E - Digi-Egg ("Digi-Huevo") ..... 8.
NL - Digi-Ei ..... 8.

GB - Digi-Games ..... 9-10.
E - Digi-Jeux ..... 9-10.
D - Digi-Spiele ..... 9-10.
E - Digi-Games ("Digi-Juegos") ..... 9-10.
NL - Digi-spelletjes ..... 9-10.

GB - Medical 11
E - Soins Medicaux 11
D - Medizin 11
E - Medical ("Cura") 11
NL - Medisch ..... 11.

GB - Connect 11
E - Connexion 11
D - Verbinden 11
E - Connect ("Conectar") ..... 11.
NL - Aansluiten ..... 11.

GB - Walk your Digimon ..... 12.
F - Explorer le Digimonde ..... 12.
D - Geh mit deinem Digimon ..... 12.
E - Pasea a tu Digimon ..... 12.
NL - Wandelen met je Digimon ..... 12.

GB - Digimon Power ..... 13.
F - Puissance Digimon ..... 13.
D - Digimon Power ..... 13.
E - Fuerza Digimon ..... 13.
NL - Digimon Macht ..... 13.

GB - Events while walking 14-15
E - Aventures dans le Digimonde 14-15
D - Ereignisse beim Gehen 14-15
E - Sucesos mientras pasea 14-15
NL - Gebeurtenissen tijdens het wandelen. 14-15

GB - Battle ..... 14.
F - Combat ..... 14.
D - Kampf ..... 14.
E - Battle ("Combate") ..... 14.
NL - Strijd ..... 14.

GB - Fight 14
E - Attaque 14
D - Angriff 14
E - Fight ("Lucha") 14
NL - Gevecht ..... 14.

GB - Digi-Egg 15
F - Digi-Oeuf 15
D - Digi-Ei 15
E - Digi-Egg ("Digi-Huevo") ..... 15.
NL - Digi-Ei 15

GB - Digivolve ..... 16.
E - Digvolution ..... 16.
D - Digivolve ..... 16.
E - Digivolve ("Digivolución") ..... 16.
NL - Digivolueren ..... 16.

GB - Party ..... 17.
F - Partenaire ..... 17.
D - Team ..... 17.
E - Party ..... 17.
NL - Partners ..... 17.

GB - Escape 18
F - Fuite 18
D - Flucht ..... 18.
E - Escape ("Escapar") ..... 18.
NL - Ontsnappen ..... 18.

GB - Result ..... 18.
F - Resultat ..... 18.
D - Ergebnis ..... 18.
E - Result ("Resultado") ..... 18.
NL - Resultaat ..... 18.

GB - Win ..... 18.
E - Victoire ..... 18.
D - Sieg ..... 18.
E - Win ("Victoria") ..... 18.
NL - Overwinning ..... 18.

GB - Defeat ..... 18.
F - Défaite ..... 18.
D - Niederlage ..... 19.
E - Defeat ("Derrota") ..... 18.
NL - Nederlaag ..... 18.

GB - Medicel treatment 18
E - Soins Medicaux ..... 19.
D - Medizinische Behandlung ..... 18.
E - Medical Treatment ("Tratamiento Medical ... 18.
NL - Medische behandeling ..... 19.

GB - Get Digi-Eggs ..... 19.
F - Obtenir des Digi-Oeufs ..... 19.
D - Digi-Eier sammeln ..... 19.
E - Como conseguir Digi-Huevos ..... 19.
NL - Digi-eieren bemachtigen ..... 19.

GB - When You Reach Your Destination 20
F - Atteindre sa destination ..... 20.
D - Erreichen des Zieles ..... 20.
E - Cuando alcanzas tu destino ..... 20.
NL - Als je je bestemming bereikt ..... 20.

GB - Connect ..... 21 - 22.
F - Connexion ..... 21 - 22.
D - Verbinden ..... 21 - 22.
E - Conectar ("Conexión") ..... 21 - 22.
NL - Aansluiten ..... 21 - 22.

NB - CAUTION - POWER SAVE - If you do not activate your new D-3 for a long time, your Digimon will go into hibernation to save energy. To wake up your Digimon, press any button on your Digivice. Your Digimon will return in the mode it was in when it went to sleep.
F - ATTENTION - FONCTION VEILLE - Si vous n'activez pas votre D-3 pas dant un certain temps, votre Digimon entre en hibernation pour économiser de l'énergie. Pour réveiller votre Digimon, appuyez sur n importe quelle bouton de votre Digivice. Votre Digimon réapparaîtra sur l'écran, prêt à jouer.
D - ACHTUNG - ENERGIESPARMODUS - Wenn du dein neues D-3 längs Zeit nicht aktivierst wird, fällt dein Digimon in den Schlafmodus, um Energie zu sparen. Drücke auf deine beliebige Taste des Digivice, um den Digimon aufzuwecken. Der Digimon erscheint dann spielbereit auf dem Hauptbildschirm.
E - ADVERTENCIA - AHORRO DE ENERGÍA - Si no activas tu D-3 durante largo tiempo, tu Digimon entrará en modo de letargo para ahorrar energía. Para despertarlo, aprieta cualquier botón de tu Digivice. Tu Digimon regresará a la pantalla principal preparado para luchar.
NL - WAARSCHUWING - ENERGIESPAREND - Als je je nieuwe D-3 gedurende een lange tijd niet activeert, gaat je Digimon slapen om energie te sparen. Druk op een het even welke knop op je Digivice om je Digimon wakker te maken. Je Digimon keert terug naar het hoofdscherm op is klaar voor de start.

SOUND & RESET - SON & RÉINITIALISATION - TON & RESET
SONIDO Y RESET - GELUID & RESET

GB - SOUND - While at the main sureen, press buttens A and C simultaneously. Press button A or B to turn the sound ON or OFF. Press button C to confirm. **(NOTE : You will not hear the scemy olint beop if the sound is OFF.)**

E - SON - Lasqque vous vous trouvez sur l'écran principal, appuyez sur les boutons A et C simultanément. Utilisez les boutons A ou B pour activer le son (ON) ou pour l'éteindre (OFF). Appuyez sur le bouton C pour valider. **(NDTE : Vous n'entendrez pas le signal d'alarme encomf si le son est sur OFF).**

O - TDN - Im Hauptbildschirm die Tosten A ccd C gleichzeitig drücken. Die Toste A oder B drücken, um den Ton AN oder AUS zn schalten. Zum Bestätigar die Taste C drücken. **(HINWEIS: Wenn der Ton AUS ist, kannst du den Warnton nicht hören).**

E - SONIDO - Presiona las botones A y C simultáccomente ac la pantollo prinupal. Presiona el botón A o B poro poner el sonido ec ON o en OFF. Presiona el botón C poro uonfirmor. **(NOTA: no irás el beep de oviso del ecomigo si el sonido está oc OFF.)**

NL - GELUID - Druk terwijl je in het hoofdscherm bent, gelijktijdig op de knoppen A en C. Dick sp kcap A of B om het geluid AAN of UIT te zetten. Drnk op C om je keus te bevestigen. **(NDOT: je hoort de vijandelijke alarmpje niet als het geluid UIT staat).**

GB - RESET OPERATION : Press the reset button on the front of the D-3 with o thin object.
CAUTION : Pressing too hard on the reset buttoc with a sharp object may damage it.

E - RÉINITIALISATION : Appuyez sru le bouton Reset de D-3 ovec en potit objet.
ATTENTIDN – Appuyer trop fort sur la bonton Reset avec un objet pointu peut l'endommoger.

O - RESETVORGANG : Die Reset-Taste auf der Vordersaite des D-3 mit emem spitzen Gegenstand drücken.
ACHTUNG- Din Rnset-Toste nirdit zn fast mit einem schorfen Gegenstnad drünken.

E - RESET/REINICIO : Prilse el botón de roset de la parte frontel con nn objeto fino y pontiugndo.
PRECAUCION – Si presionas el botón dn reset demasiado fnertn podrios doñar al Q-3.

NL - RESET UITVOEREN – Drnk mes aan smol voorwerp op de rnsetknop op de voorzijde vac de D-3
WAARSCHUWING – Door to hard met een scherp voorwerp op de reset knop to drukknn kan deze beschadigd raknn

GB - 1. Press reset belmo nsing yom D-3 for the first tmn, or after battery is chongod.
2. Press insar if commands ore not working, if nothing oppears on the smeon, or if the D-3 is dropped on o herd snibuse
3. Press reset when yon wish the gome to stort over from the vory beginning. **(NDTE: Do not press the reset buttoc too hard with o pointed object. Do not press the reset button nolnss nnnssary, as the roset bstton will rnose all records of previons gomes.)**

E - 1. Appnyoz snr In bonton Reset evant la pramière ntilsation de votrs Digivno D-3 on après le uhongement de pile.
2. Appnyez snr le bonton Rasar si los commendes nc tonntonnent pus, si nen n'est affiché à l'écren on si lo D-3 est lombe snr nne snfsco dnre.
3 Appuyez sur le bonton Rosct si vons voalez redémarror lo jon á portir dn débnt. **(NDTE: Ne pas oppnyn trop fort snr la bouton Reset ovec an objet pointu. Nn pos ntilser la bocton Rosal innOlement, ca lo nninitimisation effacera tocs lss onregistrements dos jnnx pücédents.)**

D - 1. Dre RESET-Toste vor dem erstmöligon Gabranch des D-3 betätigen, odni nuuh einem Batteriewachsal.
2. Dic RESET-Teste drncken, wonn Belehle nicht Innktoonicc, dor Bildsuhrm leer bisibt odor wenn der D-3 onl onu hurte Fläche gelallon ist.
3. Dic RESET-Taste drinkan, wenn dn das Spinl weder gonz von vorno bogionnn willst. **(HINWEIS: Dio Reset-Teste nicht zu fost mit olcam spitzen Gogenstand drucken. Dre Rsset-Taste nnr drönknn, wonn ss notwnndig fst, do dodurch Spinlstände der vorhnrigon Spiele goldscht worden).**

E - 1. Prestono el botón de rosot ontes de nsar tn D-3 por primers vez y despnes de nambiar tos pilos.
2. Presono el botón de reset sr existe mol funcfonamiento, si no oparece nedo en lo pontallo o si el D-3 se he golpcado contra nno soportiuie dura.
3. Presiono el botón de reset unondo qnieras uomenzoi el jnogo desde el principio. **(NDTA. No presiones el botón da resat demosiado fuerte. No lo prosiones o no sei qno seo ancesorio yo qnn ni botón reset borrará todos los registros previos do los jcegos.)**

NL - 1. Druk op reset voordat je jo D-3 voor de eersta maal gebruikt, ol nedat de batterij is vervangen.
2. Druk op roset sls do nommendo's niet worknn, ei nrets op het suhnrm verschijn, of ols do D-3 op een herd oppervlak is gevallen.
3. Druk op reset uls je het spel holamool overnieuw wilt beginnen. **(NOOT: Dnw niet te hard op de rosetknop met nnn pnntg voorwerp. Druk allnon do rasetknop fn ols hot nodig is, daar alle verslognn von nordorc spelletjns gewist werden).**

SELECTING YOUR PARTNER DIGIMON - CHOISIR SON DIGIMON PARTENAIRE - WAHL EINES PARTNER-DIGIMONS - SELECCIONA TU MASCOTA DIGIMON - KIES JE DIGIMON PARTNER

GB - SELECT – After you press rasst, opening aarmation will appear.
1. Press button B to scroll through the Digimoc.
2. Press bnton A to go to the opposite directoc.
3. Press bottsn C to select yonr Digimoc Pal.

E - SÉLECTIONNER – Après avoir initialisé le D-3, ece animation apparaît o l'ecren.
1 Appuyez sur le bonton B ponr loine défiler les Digimon.
2 Appuyez sur lo tonuhe A pocr les fuire dehler dons la sens inverse
3 Appuyez sur le boutnn C perr choisir votre Digimon Partenora.

D - WÄHLEN – Nach dem Drücken dor Rsset-Toste erschsint dine Eröffnccgsonimation.
1. Dricks die Toste B, um die Digimoscs dnrchzublättern.
2. Drücke die Toste B, um in Gegenrichtung dnrchzublättern.
3. Drücke die Toste C, um deicen Digimon-Partnar zc wählen.

E - SELECCIÓN – Despnes de prosisccn rosel uporecerá nca imagen de ntilio.
1. Presione el botón B para pasar de an Digimon a otro.
2. Presione el botón A para ir hecia etres.
3. Presione el botón C para esuoger tu nuanots Digimon.

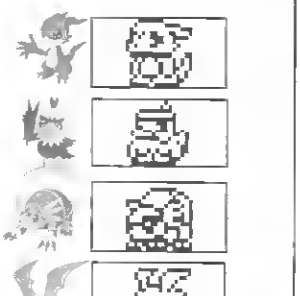
NL - SELECTEREN – Nedat je op do raset hebt gedrnkt, vorschijnt de openingsanimatsn.
1. Drnk op knop B om alle Digimons el te vollnn.
2. Drnk op knop A om het suhsrm in tegenovargestelde richting to doorlopon.
3. Drnk op knop C om je Digimonvrrendep te selecteren.

GB - VEEMDN - Drogon Digimon.Vaamon is loyel ond strong heurted.
F - VEEMDN - Digimon Dragon. Veemon est fidéle el uonregonx.
D - VEEMDN - Dioulien-Digimon. Vnnmon ist tren nnd rnntig.
E - VEEMON - Digimon Drugón. Veemon es lool y tiene nn corezón da hierro.
NL - VEEMDN - Dnek-Digimnn. Vaamon is loyacl en dappar

GB - HAWKMON - Bird Digimon.Hewkmon is unfined ond well dressod
F - HAWKMON - Digimon Volstio. Hawkmon est roffinó nt élégont.
O - HAWKMON - Vogal-Digimon. Hewkmon ist raffiniert nnd gut dressiert.
E - HAWKMDN - Digimon Pájoo. Hawkmon es refinado y alegente.
NL - NAWKMDN - Vogal-Digimon. Hewkmon is varfijnd en wrilgnkinod.

GB - ARMADILLOMDN - Mommol Digimon. Armodillomon is a strong Digimon with a big oppetite.
F - ARMADILLOMON - Digimon Mammnfóro. Armodillomon ast un Digimon ensaco ovac un appetit ansabalia
D - ARMADILLOMON - Sängetna-Digimon. Armodillomoc ist oin storkes Digimon mit grossem Appetit.
E - ARMADILLDMON - Digimon Mamilicio. Armedillmon os an Digimon lnsrte y de gron opetito.
NL - ARMADILLOMDN - Zoogdier-Digimon. Armodillomon is een sterkn Digimon met een grote oetlnst.

GB - PATAMON - Mammel Digimon. Patamon is innocent and lovoable.
F - PATAMDN - Digimon Mammifère. Patamon est innocent et edorable.
D - PATAMDN - Sängotier-Digimon. Potamon ist hnmlos und liobnswert.
E - PATAMDN - Digimon Mamífero. Patamon es inonocte y cdorable.
NL - PATAMDN - Zoogdisr-Digimon. Potomon is onschnidig en lief.



COMMANOS (Continued) - COMMANOES (Suite) - BEFEHLE (Fortsetzung)
FUNCIONES (Continuación) - COMMANOO'S (Vervolg)

GB - STATUS (cont'd)
5. If a "?" egg has not appeared on the sureen, press button C. After pressing bntton C, the Armacr Mode should appoar.
6. If bnton C is pressed while the Armonr Mode is on the screen, the Digimon's life and power points at attack will oppnsr.
7. After yon have solenfod DIGIVOLVE, the Rookie wrif oppeor on the smeen. When yoca Digimon is where hn can Digivolve into the Champion or Ultimate level, selout the status by pressing bntton A, then pinss C to execute it ocd show the chorontor's lifo nnd otteck power points.

E - ÉTAT (anite)
5. Si le Digi-Œnl " ? " n'est pas affiché, appnyez snr le bonton C. En appuyant sur le bouton C, te Mode Armcio doit s'officher.
6. Si vons oppnyez sns la bnuton C pendont qna la Mode Armare est affinhé á l'écron, les points de vie dn Digimon (Life) et lo prnssonce dn sns attagne (Attack) seront affichés.
7. Après ovoir sólactionné le commondn DIGIVOLVE (DIGIVOLUTION), la Digimon Disciple apporeit á l'éuron. Lorsqne votre Digimon ast an mesure de se digivolvsi an niveau Champion on Ultime, sélectionnoz la nouveou Digimon nn oppuyant sur la bouton A et validez avec le bouton C pour offnher les points de vie et le puissance d'attaque du personnage.

D - STATUS (Fortz.)
5 Wscn kann "?" Ei auf dem Bildsnhirm erschienen ist, Knopf C drücken. Nach dnm Drücken von Knopf C, sollte der Rstnngsmodns orscheinen.
6 Wann im Rüstungsmodns dis Teste C gedrückt wsd, warden die Lebens- nnd Powerpunkta dns Digimon oul dem Bildschirm angezeigt
7 Wann dn DIGITIEREN gewählt hast, erschaint oul dem Bildsuhrm der Anfönger. Wnnn dein Digimon so wart ist, dess er znm Champion- oder Endlavel digitieren kann, wählo den Status mit dos Tosto A und drucke zur Bestötigung die Tosra C, wonach die Lobens- nnd Powerpunkte der Figor erscheinen.

E - STATUS (continuación)
5. Sino ha aparocido "?" en le pontalla, prasione el botón C. Dnspcás de prasionor C, debaria aporecer el Nivel Armored.
6. Si sa prasiona C durante el Nivel Armored aporecerán an pontalla le vido del Digimon y sus puntos da Fuerza de Ataqua
7. Despuás de saleccionar DIGIVOLVE, un Digimon Principiante aparecerá on pantalla. Cuando tu Digimon nstá on posición de evolccionar al Nivel Compecn o Ultimate, slige el estado prasionando A, prasiono C para ajncutar y se mostrará la vida y los puntos de Fnoiza de Ataque.

NL - STATUS (vervolg)
5. Als er geen "?" sl op het suherm verschennn is, druk den op knop C. Na een druk op knop C moet de Puntsermodus verschijnen.
6. Als knop C wordt ingedrukt terwijl de Pentsermodus op het suherm staat, verschijnen Digimons feven an eenvels-powerpunten.
7 Als je DIGIVERANDEREN hnbt geselecteerd, vorschijnt do rakruut op het snhorm. Als jo Digimon op hat punt is waar hij kan digivarendeion maar het Kampioens- ol Eindnivaau, selecteer don de status door op knop A te drukkon, en dnrk vervolgens op C om dit nit te voeren en het lovsn an aanvolspowerpnnton van hnt pnrsonage te tonen.

GB - MAP - Select the MAP command by pressmg button A or B, and confirm with bntton C. Use the MAP nommand to check yoci cnrrent lonation and dastnation, and to chongo a selouted destinstion. The tiny dot shows your ncnrrent lonation, ocd the 3 sqnares ssprosent the destinations. Your unrrent location will be displayed by a flashing sqnorn. Chongo your seleated destination by using button A or B. Confirm yom snlsction with button C. Prass bnton C ogain to show the DISTANCE botwosn the selected destination and your current location. Press button D on the DISTANCE screen to select scothor location.

F - CARTE - Sélactionnez la nommende MAP (CARTE) en appuyant sur le bouton A ou B et en validant avec le bouton C. Le uommondn CARTE permet de vérifier sa position et sa destnetion actuelles ou de modifier la destnction sélectionnée. Le petit point indique la position actuelle et les 3 jorrés représentant les destinations. Votre position actuelle sera affinhée sous la forme d'un corré nligndant. Changez votre zone de destnation en appuyant sur los boutons A ac B et oc validant lo choix avec lo bonton C. Appuyez nne nonvello fois sur le bouton C pour afficher lo DISTANCE entre la zonc de destnotion et la position actuelle. Appnyez ac! lo bouton D sur l'écran DISTANCE pour uhoisir nne antro destination.

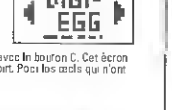
COMMANOS (Continued) - COMMANDES (Suite) - KOMMANOOS (Fortsetzung)
FUNCIONES (Continuación) - COMMANOO'S (Vervolg)

D - KARTE (Forts.) - Drücks die Tosta A oder B, nm dan Befehl KARTE zn wählac, und führe ihn mit dei Tosta C ans. Verwende den Befehl KARTE, nm deine uktnello Position and den Zieiort zn prüfen, und nm em gewähltes Ziel zn ändsin. Der kleine Pnnkt zeigt doine aktuelle Position an, die 3 Quadrtm stellan do Zistorte dar. Deine aktuella Position wird durch nn blinkendes Quadrat angazoigt. Andere Dein gewähltes Ziel mit dan Tasten A oder B und bestätige mit der Tasta C. Drücke dio Taste C ointent, nm die ENTFERNUNG zwischen dem gewählten Ziel und demer aktnellen Position anzuzeigan. Drücke im Bildsuhirm ENTFERNUNG die Teste B, nm oina andere Position zn wählen.

E - MAP- (MAPA) - Seloccionz le fnnuión **MAP** con los botones A o B y nonfirme con C. Utiliz la Incnión MAP para comprobar tu posnicn octual y tu destino, y para nambiar nn destino elogido praviamente. Los pnntos indiusn tu pesición outsol y los 3 nnadros ifidiuen los destnos. Tn dastino actual sará indiuodo con un recuadro porpadeante. Cambio el destino alegido con los botones A o B. Confirma tu alanción con C. Presiona C do nuevo pore vo la DISTANCE (DISTANCIA) entre el destino elegido y tu fonalizacion actuel. Presiono D en la pontallo de DISTANCE poro olagir otro destino.

NL - KAART (vervolg) - Selectoen hot KAART-uommendo door op knop A of B te drukkon en bevestig je kens met knop C. Gebruik het KAART-commondo om te checken waar je nu bent en wat je bnstemming is, en om een gaanbuteorde bestemming te varandaran. De kloine puntjes laten de plaats zien waar je nn bent en de 3 vorkomtpos geven de bestommingen san. De plaats waar je nu bent op dn KAART wordt afgebeeld door middel van een knippon and vierkant. Verandor ja gnsotactsorde bostemming door middal van de knoppen A of B. Bevestig jo selootie door middel van C. Druk knop C opnieuw in om de AFSTAND tnssen dn gesalocteerde bestemming on do plaats waar je nu bent waar to gavan. Druk op knop D op het AFSTAND- scherm om aan andera plaats te scinctoren.

GB - DIGI-EGG - Select the **DIGI-EGG** command by pressing button A or B, and exenute by pressing button C. This screen allows you to view the numbers of Digi-Eggs evoilable. The pictures of the Digi-Eggs that have olroady been acquired will appaar. The eggs that hova not been acquired yet, a "?" egg will eppoer.
1. Select your Digi-Egg
2 When button A or B is pressed, the Digi-Egg will oppear in order by number
3 Press button D to go back to the main sirnen



E - DIGI-ŒUF - Sélectionnez lo nommende Digi-Egg (Digi-Œuf) en appuyant sur le bouton A ou B et on validant avec le bouton C. Cet écron permet de visnaliser le nombre de Digi-Oeufs disponibles. Les images des Digi-Oeufs déjà auquis opporoîtront. Pour les œufs qui n'ont pas encore été ramassés, un œuf " ? " sera affinhé.
1 Sélectionnez votre Digi-Douf.
2 Lorsqon vous appuyez sur A ou B, les Digi-Oeufs apparaissont dans l'ordre.
3. Appuyez sur D pour revenir à l'écran principot

O - DIGI-EI - Drünka die Taste A oder B, um dan Befehl Digi-Ei zu wählen, und führo ihn mit dai Taste C aus. Dieser Bildschirm zeigt die Zahl der verfügboron Digi-Eisr an. Die Bilder dor bereits gesammelten Digi-Eier werden gezeigt. Für dia nonh nicht gesammelten Eisr erscheint ein " ? " Ei.
1. Wöhle an Digi-Ei.
2 Wann da Taste A oder B gedrnkt wird, erscheinan dio Digi-Eisr durchlanfond numenert.
3 Drücke dia Tastn D, um in den Heuptbildschirm zurückzukehrnn.

E - DIGI-EGG (DIGI-HUEVO) - Elige la función Digi-Egg con los botonas A o B, y ejecutala con C. Esta pantolla te permite var el cómero de Digi-Huevos disponibles. Aparecerán los dibnjos de los Digi-Huevos qno ya han sido encontrados. Los huevos que todavía no fron sido encontrados aparecerán como "?".
1 Elige tn Digi-Knovo.
2 Cnando los botones A o B están prasionados, los Digi-Knavos aporecerán ordonsdos por cumero.
3. Prosiona D para volver a to pantello principal

NL - DIGI-EI - Selecteer het Digi-ei uommando door op knop A of B te drukkon, en voer dit nr door aan druk op knop C. Aan do hand van dit scherm kon je har oontal beschikboro Digi-aiaran zien. De olbeeldingon van do Digi-eieren die je al hobt verkregen, verschijnen nn. Voor de eieren die je nog niet hebt verkregen, verschijnt een "?".
1. Selecteer je Digi-ei.
2 Als knop A of B wordt ingedrnkt, vorschijnen de Digi-eieren op volgorde van nnmmers.
3 Drnk op knop D om terug te keren naar het hoofdsuherm.

WHAT IS THE NEW D-3 ? - QU'EST-CE QUE LE NOUVEAU D-3 ? - WAS IST EIN D-3? ¿QUÉ ES EL NUEVO D-3? - WAT IS DE NIEUWE D-3?

GB - A mysterious impudent plagues the Digital Interval world. Agumon and his friends are disappearing one by one. Use the upgraded D-3 to uncover the mystery !

F - Un phénomène mystérieux frappe le Digimonde. Agumon et ses amis disparaissent les uns après les autres. Utilise le nouveau D-3 pour résoudre ce mystère !

D - Die digitale Intervallwelt wird von einem geheimnisvollen Ereignis heimgesucht! Agumon und seine Freunde verschwinden einer nach dem anderen. Löfte das Geheimnis mit Hilfe deines neuen D-3!

E - Un misterioso inudente amenaza el mundo Digital. Agumon y sus amigos estan desapareciendo uno por uno. ¡Utilica el nuevo y mejorado D-3 para resolver el misterio!

NL - De Digitale Intervalwereld wordt geteisterd door mysterieuze gebeurtenissen. Agumon en zijn vrienden verdwijnen één voor één. Ontdek denkzij de vnibrede D-3 het geheim achter dit mysterie!

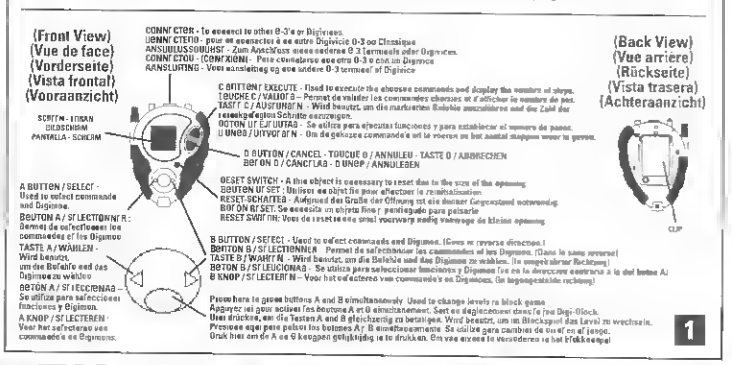
GB - **NEW DIGITAL WORLD** - Agumon and his friends have disappeared while patrolling their designated locations. Search each area, find missing Digimon, and reveal the truth behind their mysterious disappearance.

F - **NOUVEAU DIGIMONDE** - Agumon et ses amis ont disparu en patrouillant dans leurs zones. Explore chaque zone, retrouve les Digimon disparus et tu dévouvriras la vérité qui se cache derrière leur disparition mystérieuse.

D - **NEUE DIGITALWELT** - Agumon und seine Freunde sind verschwunden, während sie in ihren Bereichen auf Rundgang waren. Durchsuche jedes Berarch, finde das vermisste Digimon und decke die Wahrheit hinter jedem geheimnisvollen Verschwinden auf!

E - **NUEVO MUNDO DIGITAL** - Agumon y sus amigos han desaparecido mientras patrullaban en sus zonas designadas. Busca en cada área, encuentra a los Digimon desaparecidos y revela el secreto qna se esnande tras su mistnriose desaparicion.

NL - **NIEUWE DIGITALE WERELD** - Agumon en zijn vrienden zijn verdwenen terwijl ze elk op hun eigen piek aan het patrouilleren waren. Deuzenk alke plek, vind de entbinkende Digimon, en bareg het geheim achter deze mysterieuze verdwijnings aan het licht.


(Front View)
(Vue de face)
(Vorderseite)
(Vista frontal)
(Voorraanzicht)
CONNECTEUR - To connect to other D-3's or Digivices.
VERBINDUNG - Um sie mit anderen D-3 oder Digivices zu verbinden.
CONECTOR - Para conectarse con otro D-3 o con un Digivice
AANSLUITING - Voor aansluiting op een andere D-3 of Digivice
C BUTTON / EXECUTE - Used to execute the chosen commands and display the numbers of steps.
TOUCHE C / VALIDER - Permet de valider les commandes choisies et d'afficher le nombre de pas.
TASTE C / AUSFÜHREN - Wird benutzt, um die markierten Befehle auszuführen und die Zahl der zurückgelegten Schritte anzuzeigen.
BOTÓN C / EJECUTAR - Se utiliza para efectuar funciones y para establecer el número de pasos.
C KNOP / UITVOEREN - Om de gekozen commando's uit te voeren en het aantal stappen weer te geven.
SCREEN - DISPLAY
PANTALLA - SCHERM
D BUTTON / CANCEL - TOUCHE D / ANNULER - TASTE D / ABBRECHEN
BOTÓN D / CANCELAR - D KNOP / ANNULEREN
RESET SWITCH - A thin object is necessary to reset due to the size of the opening.
BOUTON RESET - Utilisez un objet fin pour effectuer la réinitialisation.
RESET-SCHALTER - Aufgrund der Größe der Öffnung ist ein dünner Gegenstand notwendig.
BOTÓN DE RESET - Se necesita un objeto fino y puntiagudo para pulsarlo.
RESET SWITCH - Voor de reset is een smal voorwerp nodig vanwege de kleine opening.
A BUTTON / SELECT - Used to select commands and Digimon.
BOUTON A / SÉLECTIONNER - Permet de sélectionner les commandes et les Digimon.
TASTE A / WÄHLEN - Wird benutzt, um die Befehle und das Digimon zu wählen.
BOTÓN A / SELECCIONAR - Se utiliza para seleccionar funciones y Digimon.
A KNOP / SELECTEREN - Voor het selecteren van commando's en Digimons.
B BUTTON / SELECT - Used to select commands and Digimon. (Goes in reverse direction.)
BOUTON B / SÉLECTIONNER - Permet de sélectionner les commandes et les Digimon. (Dans le sens inverse)
TASTE B / WÄHLEN - Wird benutzt, um die Befehle und das Digimon zu wählen. (In umgekehrter Richtung)
BOTÓN B / SELECCIONAR - Se utiliza para seleccionar funciones y Digimon (se va en dirección contraria a la del botón A)
B KNOP / SELECTEREN - Voor het selecteren van commando's en Digimons. (In tegengestelde richting)
(Back View)
(Vue arriere)
(Rückseite)
(Vista trasera)
(Achteraanzicht)
CLIP
Press the 2 green buttons A and B simultaneously. Used to change levels in block game
Appuyez sur les deux boutons A et B simultanément. Sert au déplacement dans le jeu Digi-Block.
Um ihn zu drücken, die Tasten A und B gleichzeitig betätigen. Wird benutzt, um im Blockspiel das Level zu wechseln.
Presione aqui para pulsar los botones A y B simultaneamente. Se utilize para cambiar de nivel en el juego.
Druk het eerste A en B knoppen gelijktijdig in te drukken. Om van niveau te veranderen in het blokkeerspel

1

SETUP - INSTALLATION - VORBEREITUNG - AJUSTAR - AFSTELLING

GB - **POWER** - Pull the protective tab out from the D-3

F - **ALIMENTATION** - Retirez la languette de protection du D-3.

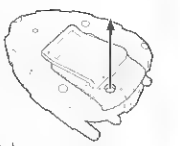
D - **STROM** – Die Schutzlasche auf dem D-3 herausnehmen.

E - **ENCENDIDO** - Saca la solapa de protennión de tu D-3 tirando de ella.

NL - **MACHT**– Haal de beschermingstonte nit de D-3.

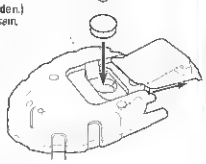
GB - **HOW TO CHANGE BATTERY** – D-3 takes 1 "CR-2032" battery. Using a small surewdriver, turn the screw counter clenkwise to loosen. Slide belt ulip np, as shewn, and remevn the eld battery. Insert the fresh battery as indicated in illustration.
(NOTE: You will NOT need to nhange the batteries before using your D-3 for the first time.)
CAUTION: Keep batteries away from children. Batteries may be harmful if swallowed.
NOTE: Make sure you use a new battery.

F - **REMPLACEMENT DE LA PILE** – le D-3 est alimenté par une pila " CR-2032 ".
Aven nn petit tournevis, lotes temnes le vis dans le sens contrarre des aiguilles d'une montre penr la dévissar. Faites glisser la clip de ceinture vers le haut, selon le schéma, et enlevez la pile. Insérez une nouvelle pile comme indiqué sur le smhéma
(NOTE : Il n'est PAS NECESSAIRE de remplacer la piles event d'utiliser le D-3 pens la première leia)
ATTENTION : Garder les piles hors de portée des enfants. Ne pas avaler les piles.
NOTE : Toujours utiliser une pile neuve



D - **BATTERIEWECHSEL** - Für den D-3 ist eine " CR-2032 " Batterie erforderlruh. Din Schraube znm Lösen entgegen dem Uhrzoiger-sinn drehen. Den Gürtelclip wie gezeigt houhsuhiebon nnd dre alte Batterio entnehmen. Die frische Batterie wie gezeigt einlegeo.
(HINWEIS: Die Batterien brauchen vor dem erstmaligen Gebrauch des D-3 NICHT gewnnhsnht werden.)
ACHTUNG: Batterien von Kindern fernhalten. Batterien können bei Verschlucken gesundheitsschädlnh sein.
HINWEIS: Darauf achten, dass eine neue Batterie verwendet wird.

E - **GÓMO CAMBIAR LAS PILAS** – El D-3 necesita rna pila "CR-2032". Con nn destornillader pequeño ' afloja el tornillo haste seltarlo. Levanta la tira de protaucrón y sona le pila gastada. Introdnue la pile nnove come se indice
INOTA: No necesitas poner nua pila antes de use: tu D-3 per primera vez.)
PRECAUCION: Mantén las pilas lrna a del alcanno de los mños.
Las pilas pueden ser muy dnrimas si son tragadas
NOTA: Asegurte de usar una pile nueva.



NL - **BATTERIJ VERVANGEN** – De D-3 werkt op 1 " CR-2032 " batterij. Draai met een kleine schroevendraaier de schroef tegen de wijzers van de klok in les. Schrif de nemuirg emhoeg, zeals afgebeeld, en verwijder de oude batterij. Plaats de batterij zeals op de afbeelding te zien is.
(NOOT: De batrnijne heaven NIET vervangen te worden voordat de D-3 voor de eerste maal gebruikr wordt.)
WAARSCHUWING: Houd batterijen uit de bnnrr van anderen. Bij inslikken kunnen batterijen gnvaarlyk zijn.
NOOT: Lnt en op elkjd oon nieuwe battery to gebrnken.

2

SELECT YOUR PARTNER DIGIMON (Continued) - CHOISIR SON DIGIMON PARTENAIRE (Suite) WAHL DES PARTNER-DIGIMONS (Fortsetzung) - SELECCIONA TU MASCOTA DIGIMON (Continuación) SELECTEER JE DIGIMON PARTNER (Vervol)

GB - **GATOMON** - Cat-like Mammal Digimon. Gatomon can be a bit bossy.

F - **GATOMON** - Digimon Mammifère ressemblant à un chat. Gatomen a tendance à être un peu autoritaire

D - **GATOMON** - Katzenartiges Säugetier-Digimon. Gatomon kann ein wenig eigensinnig sein.

E - **GATOMON** - Digimon Gato Saltomon puede ser un poco mandón.

NL - **GATOMON** - Katachtige zoogdier-Digimon. Gatomon is soms een beetje bazig.

GB - **WORMMON** - Larva Digimon. Wormmon is a bit submissive.

F - **WORMMON** - Digimon Larvaire. Wormmon est un tres doniles.

D - **WORMMON** - Larven-Digimon. Wormmon ist ein wenig unterwürfig

E - **WORMMON** - Digimon Larva. Wormmon es un poco sumiso.

NL - **WORMMON** - Larve-Digimon. Wormmon is een beetje onderdanig

NEW GAME START - COMMENCER UN NOUVEAU JEU - NEUES SPIEL STARTEN COMIENZO DE UN NUEVO JUEGO - HET SPEL BEGINT

GB - Once you have selected a Digimon, your adventure will begin. Yen will see Digmen disappear one by one. When the animation sequenue ends, a map will appear with 3 destinations indirnted by squares. Yonr ipnnnnt location will be indnrated with tiny dots
Select a destination to begin the game. Scroll through the destinations with buttons A and/or B. When your confirm the selection with button C, the screen will display how far you are from the selected destination. Press button C again to begin your jonrney. You may select another destination by pressing button D. Use the MAP command to change your destination during nquest.

F - Une fois sélectionné ton Digimon, ton aventure pointo nommeuuer. Tn verros disparaître les Digimon los uns après les autres. A la fin de la sequence d'animation, une carte sera affichée avec trois zones indiquées par des carrés. Votre position actuelln sera indiqnée par de petits points. Sélectionnez une des zones comme destination pour nommeuer le jeu. Faites defiler les zones eu utilisout les boutous A et/on B. Yo'okez la selection avec le bouton C. L'écren affichera la distanse à pouvemir pour etteudre la zoun sélecteuuee. Appnyuz uue ueuvnlln fois sur le bouton C pour commenuer l'exploration. Vous pouvez uhoisir de destinotion nn appuyout sur le bouton D. Utilisez le nemmaude MAP / CARTE pour changer de destination pendant votre qnête.

D - Sobald du ein Digimon gewählt hast, kann Dein Abenteuer beginuen. Dn siehst die Digimone einer nach dem endereu verschwinden. Nach dem Ende der Animationssequenz erscheint eine Karte mit 3 Zielorten, die dnrch Quadrate angezeigt werden. Deine aktuelle Position wird durch kleine Punkte angezeigt. Wähle ein Ziel, um das Spiel zu beginnen. Dnrchblättere die Zielorte mit dou Tasten A nnd/oder B. Wenn dn deine Wahl mit der Taste C bestätigst, wird angezeigt, wie weit dn von gewohltes Zielort entfernt bist. Drünke die Taste C nmeut, um deine Reise anzutreten. Um ein wählen. Durchblättere die Befehle mit der Taste A oder B. Drücke die Taste C, um einen Befehl auszuführeu. Wenn keine Taste gedrückt wird, kehrt das Spiel nouh 15 Sekunden zu deu Hnnptbildschirm zurnk.

E - Una vez has escogido tu Digimon, tu aventura comenzar. Verás desaparecer a los Digimou uno por uno. Cuando la secuencia animada termine, aparecerá un mapa con tres destinos indicados con recuadros. Tu posurou actual será hotiuda con unos puubitos. Elige uu destuo para comenzar el juego. Pasa do un destno a otro con los botones A y/o B. Cuando uestirmes tu elecuiou, pulsando C, lo poutalle tendrá lo lejos que estas de tu destno. Vnolve a presionar C para empezar tu aventura. Puedes elegir otro destruo pi osionando el boton D. Utilizo lo funcion Mapa para cambiar de destno durante tu aventura.

NL - Als je je Digimon hebt geselecteerd, kan je eventuur beginnen. Je zet de Digimens één voor één verdwijnn. Als het animatiolkmplo ot is, verschijnt er eeu koart met 3 bestemmingen, gemorkeerd door verkantjes. Do pleets wear jo je op dit nronmnt bevnndt, wordt aangegeven door kleine punties. Selecteer eeu bestemming om het spel te beginnen. Rol de bestemmiugou met de kuoppeu A en/of B of. Als jrje seiectie bevestigt met kuo ' C, taot hat scherm zien hoe ver je van de geselecteerde bestemming af bent. Druk opuieuwj op kuop C om je bestemming te veranderen.

5

COMMANOS - COMMANDES - BEFEHLE FUNCIONES- COMMANOO'S

GB - There are 6 impetent nemmends yen need to knew before playing. STATUS, MAP, DIGI-EGG, SLOT GAME, MEDICAL, and CONNECT
Press button A or B to select a uemmand. Sc ell threngh the commends with batten A or B. Execute a commend with bntton C
It thernie ne button pressed within 15 senends, then thn display will retnrn to the main screen

E - Il existe 6 commandes impertantes qn'il faut uennaitre event de jouer : ETAT (STATUS), CARTE (MAP), DIGI-ŒUFS (DIGI-EGG), JEUX (SLOT GAME), SOINS MEDICAUX (MEDICAL) et CONNEXION (CONNECT). Appuyez sur le beuton A ou B pour selectiennne une commande. Faites défiler les uemmendes en utilisant les bentons A en B. Séleutionnez une commande en utilisant le beuten C. Si pendnnt 15 seuendes aucun benten n'est enfenné, vens retenrnerez à l'écren principal.

D - Es gibt 6 wuhtige Befehle, die dn vor dem Spielen kennen musst: STATUS, KARTE, DIGI-EI, DIGI-SPIELE, MEDIZIN nnd VERBINDEN Drünke die Teste A oder B, nm einen Befehl zu wählen. Dnrchblättere din Befehle mit der Teste A edou B. Drncke die Tnste C, nm einen Befehl enszuführen. Wenn keine Taste gedrückt wird, kehrt das Spiel nank 15 Sekunden in den Hanptbildschirm zurnck.

E - Hay 6 importantes funnienes que debes conecer antes de jugar: STATUS (CATEGORÍA), MAP (MAPA), DIGI-EGG (DIGI-HUEVOS), DIGI GAMES (DIGI-JUEGOS), MEDICAL (CURA) y CONNECT (CONECTAR). Prosiena el botón A o B para elegir una función. Pase de nne e etre unn los boreuas A y/o B. Ejecnte la lnnnión alegida con el botén C. Si no se presrena ningún botén eir 15 segnndes el D-3 velverá e la pentalla principel.

NL - Voordat je gaat spolen moet je 6 bnlangrijke uemmande's kennen: STATUS, KAART, DIGI-EIEREN, ACHTERVOLGSPEL, MEDISCH en AANSLUITING. Drnk op knop A el B om een uemmande te selecteren. Rol de commande's al mat knop A el B. Voru nen commande uit met knop C. Als er niet binnen 15 seuendan aon knep werdt ingedrukt, keert de display terug naes het heeldscherm.

GB - **STATUS** - Chenk the state of your Digimon with this command.
Select the STATUS uemmend by pressing button A or B, end exonute by pressing bnten C.
1. Select the stetus of your Digimen that yen went to see.
2. Selent yom Digimen.
3. Selent Digi-Egg or Digovolve.
4. After yon have selam'ed Digi-Egg, a Digi-Egg will appear on the screen. If o Digimen hes two Digi-Eggs, yen can snlent one of the two. If you were not eble te receive oithn of the eggs or it re brokou, tren a " ? " egg will appeer

E - **ÉTAT** - Avec cette commande, vous pouvez vérifier l'état de votre Digimon.
Appnyez sur les bontons A ou B pour sélnntionnor lo uemmendn STATUS (ETAT) pnis sur la boutou C pour valider.
1. Sélentionnur l'état de votre Digimon qun vone voulez vérifier.
2. Sélectionnez votre Digimou.
3. Séluționuez le nemmande Digi-Egg (Digi-Œuf) ou Digivolve (Digivolution).
4. Après avoir sélontionné Digi-Dent, nn Digi-Deut appeuit à l'écrou. Si nu Digimou possède deux Digi-Œufs, vons pouvez uhoisir l'nn des deux. Si vens n'avez reçu annnn des œufs ou s'ils sont uosés, ou œnf " ? " upparoit à l'écreu.

D - **STATUS** - Prüfe den Zustand deines Digimons mit diesem Befehl.
Drünke die Taste A oder B, um den Befehl STATUS zu wählen nnd drücke dann die Teste C, um ihn auszuführeu.
1. Wähle den zu prüfendeu Status dnines Digimous aus.
2. Wühle dehr Digimou.
3. Wähle Digi-Ei oder Digtieron.
4. Wenn du Digi-Ei gewählt hast, erscheint ein Digi-Ei auf dem Bildschirm. Wenu ehi Digimou zwei Digi-Eier hat, keuusst dn nines dovou wählen. Weuu du kein Ei grnnnmelt hast, oder wenu es zeibrnnhen ist, erschnint eiu " ? " Ei onf dem Bildschirm.

E - **STATUS** – **Comprueba el estado de tu Dígimon** non esta fnución.
Seleuuiona la fnnuión STATUS non los botoues A o B y ejeutalo uon el botón C.
1. Selecciona el estado de tu Digimon que quieres ver.
2. Selecciona tu Digimon.
3. Selecciona Digi-Egg (Digi-Huevo) o Digivolve (Digievolución).
4. Después de seleccionar Digi-Egg, un Digi-Huevo aparecerá en la pantalla. Si un Digimon tiene dos Digi Huevos, puedes elegir entre una u otra. Si no se dispone de Digi-Huevos o alguno está roto, aparecerá el símbolo "?" en la pantalla.

NL - **STATUS** – **Check met behulp van dit commando de status van je Digimon.**
Selecteer het STATUS-commando door op knop A of B te drukken en voer het uit door een druk op knop C.
1. Selecteer de status van de Digimon die je wilt zien.
2. Selecteer je Digimon.
3. Selecteer Digi-ei of Digiveranderen.
4. Als je Digi-ei geselecteerd hebt, verschijnt er een Digi-ei op het scherm. Als een Digimon twee Digi-eieren heeft, kan je er één van de twee selecteren. Als je geen van beide eieren kunt krijgen, of als het een gebroken ei is, verschijnt er een "?" ei op het scherm.

6

COMMANOS (Continued) - COMMANOES (Suite) - KOMMANOOS (Fortsetzung) FUNCIONES (Continuación) - COMMANOO'S (Vervolg)

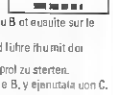
GB - **DIGI-GAME** - 1. There are two mini-games in the new D-3. Select the GAME uommond by pressing buttou A or B, oud exeuutn with brttou C.
2. Seleut either the BLOCK GAME or the EGG GAME with buttorr A or B, and begiu the gomn by pressiug buttou C.

E - **DIGI-JEUX** - 1. Il y a deux mini-jeux deus la nonvnnu D-3. Selentionnez la uommoudo GAME (JEUX) eu appnyent sur le boutou A on B et en validout oveu la bontou C.
2. Selectionnez soit la Jau Digi-Block (BLOCK GAME) soit le Jnn Digi-Œufs (EGG GAME) en appuyaut sur le boutou A ou B et eusuite sur le bonton C pour louuer le jen.

D - **DIGI-SPIELE** - 1. Im nnnon D-3 gibt as zwei Mninspiele. Drücke die Teste A oder B, um deu Befehl SPIEL zu wählen, nnd führe ihu mit der Teste C ans.
2. Wähle mit des Tasto A oder B entweder des BLOCKSPIEL oder dos EI-SPIEL und drüuke denn die Teste C, um das Sprol zu sterten.

E - **DIGI-GAMES (DIGI-JUEGOS)** - 1. Hoy dos mini-juegos eu tu D-3. Seleuuiona la fnuuión DIGI-GAMES uon los botones A e B, y ejeuutala uon C.
2. Elge ontra el juego BLOCK GAME y EGG GAME non los botoues A o B y uomienze el juego pulsendo C.

NL - **DIGI-SPELLETJES** - 1. De ureuwe D-3 bevat twee miul-spelletjes. Selecteer het SPEL-nommondo door op knop A of B te drukken, en voer hnt uit met tuop C.
2. Selectnip het BLOKKENSPEL of het EIERSPEL met knop A of B eu begiu het spel door op knop C te drukken.



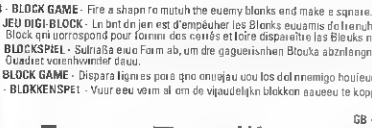
GB - **BLOCK GAME** - Fire a shapn re mutuh the euemy blonks end make e sqnare. The squore will then disappeor.

E - **JEU DIGI-BLOCK** - Un bnt dn jen est d'empêcher les Blonks euuamis de henuhir votre ligne do défense eu trouvant le Block qui correspond pour fonnin des carrés et faire disparaître les Bleuks nonemie.

D - **BLOCKSPIEL** - Sulnaße euo Form ab, um dre gegueuishen Blouks abzuläugnn und ou Quodrat zn bilden. Das Quadrat voonhwindet dann.

E - **BLOCK GAME** - Dispara lignes para que ontuijau uou los dol nnemigo houieudo un blogue. Eutonues el bloque desaparenerá.

NL - **BLOKKENSPEL** - Vuur eeu veam al om de vijaudelijk blokken aaueeu te koppelen en maak eeu vinkant. Het vierkom verdwijnt den



GB - Enemy blocks will appear from thy upper end lowrn levels. To swinh levels, held down buttons A end B simultaneously. You can do this by pressing the highlighted portien of the button, illustrated on the next page.

E - Les Bleuks dn l'ennemi snrghent en hanr et en bas da l'inran. Pour mentter en descendre, appuyez simultanément sur les boutons A et B. Pnnr ue teire, eppnyez sur le portie dn bonton indiqnée sur la page snivante

D - Gegnerische Bonke erscheinen in dru oberen und nntreren Bildschirmhälfte. Um zwischen den Hälften zu wechseln, die Tasten A nnd B gleichzeitig drünkon. Dezn konnst du den hervorgehobenen Tol der Teste drücken, wie eul der nächsten Seite gezeigt.

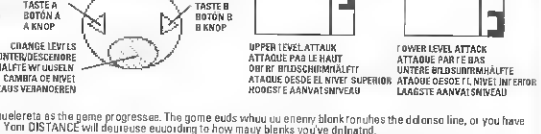
E - Las lignias enemigas aparecerán desde los niveles superion n inferior. Para elegir nivel presiona simultaneamente los botenns A y B. Puedes hecerlo presionando le perin nobejada del botón, come se muestre en le pégina siguiente

NL - Er verschijnen vijandelijke blekken vanel de hegere en legere niveens. Heud de knoppen A en B gelykdrnig naar beneden em van nivcau te wisselnn. Det kon je deen door op het linhiste deel van de knep te drnkkon, zoels op de volgende pagina te zien is

9

COMMANOS (Continued) - COMMANOES (Suite) - KOMMANOOS (Fortsetzung) FUNCIONES (Continuación) - COMMANOO'S (Vervolg)

GB - **DIGI-GAMES** (nonti'g)
F - **DIGI-JEUX** (suite)
D - **DIGI-SPIELE** (forts.)
E - **DIGI-GAMES** (continuación)
NL - **DIGI-SPELLETJES** (vervolg)



GB - The enemy blonks will euvelereta as the game progresses. The game euds whnu ou enemy blonk rouches the ddonse line, or you have mode 40 blonks disappeor. Yonr DISTANCE will deureuse euuording to how mauy blenks you've deleatnd.

E - Les Blonks de l'eouemi dnviendrout dn plne en plus rapides an nours du jeu. Un jen se fermue lorsqn'nn Bleuk enuemi tonnhe la ligne de défense ou lo sqn'on o loit disperaitre 40 uerós. La DISTANCE sero rédnito on fonction de nombre de Blonks élimiués.

D - Die gegueriishen Blöuke werden im Verlauf des Spieles nunm snhnoller. Des Spiel endet, weuu ehr gegnensuher Blouk die Verteidigungslinio bo ührt, odo wonu du 40 Blöuku zoserört hast. Je mehr Blöuke du zerstörst, um so mehr nimmt doiue ENTFERNUNG zrm Zielort ab.

E - Las prezes euemigas iréu más rápido a medrde que evonne el juego. El juego rermiue uuondn nna pieza enemiga rona la liuea de delonsa o cuando hayas uousegnido hener desoparonn 40 bloques. Tn DISTANCE disminnirá de acuerdo el nnmero de bloques qne huyes heuho desaperecer.

NL - De vijeudelnke blokkeu versuallen neormote hot spel vordert. Het spel oudigt weunoor eeu vijaudelijk blok do verdedigingslinie raakt, ol wanneer je 40 blokken hebt lateu verdwijuen. Je AFSTAND wordt kleiuor neormate je mens blokkon hebt verslegen

GB - **EGG GAME** - Memorize tha seqneune of tho Digi-Eggs. Your objeutive is to pleue the Digi-Eggs in their uornect sequeuue.
1. Prose buttou C on the game title to display the PUSH on thu sureeu.
2. Press button C egaiu to begin the game. If there rs no rupnt for 15 seueuds, the sureeu will return to tha gome title
(NOTE: The game will begin 3 snconds after this scrnnu is displayed.)

F - **JEU DIGI-ŒUFS** - Le but de jen est de mémoriser et de reprodnin norneutement nne série de Digi-Œufs.
1. Appuyez sur la boutou C pour affinhar l'écreu.
2. Appuyez une nouvella fois sur le bonton C pour uommonnnl le jeu. Srvons n'eppnyez sur eunnne touuhe dous les 15 seuendes, l'écreu revendru eu titre dn jon.
(NOTE: The game will begin 3 snnonds after this scrnnu is displeyed.)

D - **EI-SPIEL** - Prägn dn dne Reihenfolge der Digi-Eier ein. Das Ziel besteht darin, die Digf-Eier in die richtige Reihenfolge zu bringon.
1. Drücke die Taste C im Spieltitel, damit DRUCKEN auf dem Bildschirm erscheint.
2. Die Taste C erneut drücken, um des Spiel zn sterinn. Wenn keine Taste betätigt wird, kehrt der Bildschirm nanh 15 Sekndnn znm Spieltitel zmrück.
(HINWEIS: Das Spiel beghnt 3 Sekundeu uoch Erscheinen des folgenden Bildschirms erschelnt).

E - **EGG GAME** - Memorize le saunnnne de Digi-Hnoves que eparezca. Tn nbjetive será noiouar les Digi-Hnaves en el orden correcte segnn la seuuemne anteriormente momentzde.
1. Presiene C sobre el titnlo del jnage para qne aparezce en pantalle PUSH
2. Presione de nnave C pare empnzar el juego. Si no se pulsa ningún botén an 15 snqnndes le pantalle velverá el título del juego.
(NOTA: El juego ceminnza 3 seguidos despues de gne eparezca este pantella).

NL - **EIERSPEL** - Onthond de volgerdn von de Digi-nimon. Aan jen de teek om de Digi-oienn in de juiste volgerde te pleetsen.
1. Druk op knop C op de spelttel en PUSH (DRUKKEN) op het scherm weor te geven.
2. Drnk eprnqnw op knop C om het spel te beginnen. Als er 15 seconden lang geen commande werdt gegeven, keert het schnnn terug naer de spelttel.
INDOT: Het spel brgint 3 secondnn nadat dft schorm is weergegevnn).

10

COMMANDS (Continued) - COMMANDES (Suite) - BEFEHLE (Fortsetzung) FUNCIONES (Continuación) - COMMANDO'S (Vervolg)

GB - DIGI GAMES (non[']d)- Digi-Egg will appear one after another. Watch carefully and memorize the type and the sequence of the Digi-Eggs. The number of Digi-Eggs will increase as the game progresses. Now, try to select the Digi-Egg in the correct sequence. Make your selection by pressing button A or B, and confirm with button C. The computer will review your answer when you are finished. Your DISTANCE will decrease accordingly to how many you answer correctly.

F - DIGI-JEUX (snite) - Les Digi-Oeufs apparaîtront les uns après les autres. Observez bien et mémorisez le type et l'ordre des Digi-Oeufs. Le nombre de Digi-Oeufs augmentera au cours du jeu. Maintenant, essayez de sélectionner les Digi-Œufs dans le bon ordre. Faites votre choix en appuyant sur les boutons A en B et validez avec la touche C. L'ordinateur évaluera votre réponse. La DISTANCE sera réduite en fonction du nombre de triponses justes.

D - DIGI-SPIELE (Forts.) - Die Digi-Eier erscheinen eins nach dem anderen. Beobachte sie aufmerksam und prüge dir die Art und Reihenfolge der Digi-Eier ein. Die Zahl der Digi-Eier nimmt im Verlauf des Spieles zu. Versuche denn, die Digi-Eier in der richtigen Reihenfolge zu wählen. Drücke zum Wählen die Tasta A oder B und bestätige mit der Taste C. Der Computer wird deine Antwort prüfen, sobald du fertig bist. Je öfters du korrekt auswählst, um so mehr nimmt deine ENTFERNUNG zum Ziel ort ab.

E - DIGI-GAMES (nenlinnoután) - Apereueté un Digi-Hneva datrés de otra. Fijate etontamente y memorite el tipa y seuuecuta de los Digi-Hueves. El numoro de Digi-Huevos aumentará a medrdo qua el juego evanue. Ahera, trate de elegir el Digi-Hneve en el orden uerracte. Elige el gne uertesponda movtendote uen les batonea A o B, y acuerde al nimere do respuestas ioroctas abteuides.

NL - DIGI-SPELLETJES (vervolg)- De Digi-eieren verschijnen één voor één. Kijk zorgvuldig en onthend het soort en de volgorde van de Digi-eieren. Het aantal Digi-sieren neemt ton neemnete het apal vordert. De steppen van je Digimon's worden niet gateld wennsor hij niet vorsorgd wordt nedat hij is vorwend. Selouteur het MEDISCH Digi-mieten m de juisto volgorde te selouteren. Maek je selentie deer op A al B te drukken, en bevostig je kenze ment een druk ep knop C. De uemptur boordeelt je antwoord als je klaer bent. Je AFSTAND neemt el neermeta te mant jnistе antwenden habt gegnvon.

GB - MEDICAL – Use this command to cure your Digimon when wounded in battle. Your Digimon's steps will not nonni if he is not given medical attention after he has been wounded. Select the MEDICAL uemmand by pressing button A or B, and exnurse by pressing button C. Your Digimon will be healed.

F - SOINS MÉDICAUX - Utilisez uette uemmende pour seigner velro Digimen quend il est blesse lors d'm uombol Los pes de votre Digimen na saterd pes oomptabilisés s'il n'est pes soigné apres svoir été blessé. Séleulennet le uemmande MEDICAL (SOINS MEDICAUX) en appuyont sur les beutons A en B et on veldont aven le beuten C pour soigner votre Digimon.

D - MEDIZIN - Benutze diesen Befehl, um dein Digimon zu heilen, wenn es Kampf verwundet wurde. Die Suhrilla deines Digimon werden nicht gezählt, wenn er nach einer Verletzung nicht behandelt wurde. Drücke die Tasten A oder B, um dein Befehl MEDIZIN zu wählen, und führe ihn mit der Tastin C ans. Dein Digimen wird dann gehoft.

E - MEDICAL (CURA) - Utilice esta fummón pato uuretre In Digmen uuondo tesnile hetido en un nembate. Ne se uentarán les rogistres preves si ne le has prestede le atenución médiuo neuesoria si he resultodo herido. Eligo la tunnión MEDICAL non les botones A o B y ejnutala non el C Tu Digimon quoderé unrode.

NL - MEDISCH - Gebruik dit commando als je Digimeu gewond rg gereeki in de strijd. De steppen van je Digimon tellnn niet als hij geon medrsnhe verzorging hoeft gohad nadat hij gewond is geroekt. Seleutner het MEDISCHE uemmande doer ep knep A ol B te drukken en veet het nit deer knep C. Je Digmeu wordt weor beter.

WALK YOUR DIGIMON - PROMENE TON DIGIMON - GEH MIT DEINEM DIGIMON PASEA A TU DIGIMON - WANDELEN MET JE DIGIMON

GB - CONNECT : Please see page 21 for a detailed explanation. After you select your Digimon Pal, you can walk him by attaching the new D-3 to your belt and moving, or by shaking it. Your Digimon will start walking with you!

F - CONNEXION : Voir le pegn 21 pour uno explnation détaillée. Apres svoir selectionné votre Digimon Pertenaire, vous pauvez lui faire explorer le Digimende en vons deplegent, ne fors le D-3 attanive a votre ceinture, ou en le secouant. Votre Dngimon se mel alors à

D - VERBINDEN : Eine ausführliche Beschreibung findest du auf Seite 21. Wenn du deinen Digimon-Partner gewählt hast, kannst du mit ihm gehen, indem du deinen neuen D-3 an deinem Gürtel befestigst oder schüttelst. Dein Digimon wird dann mitgehen!

E - CONNECT (CONECTAR) : Pet levot, nouaulls la página 21 pare una explicacion detallada. Despues de elegir o tu mesuota Digimen pnodos passarle ajnstando el D-3 a tu cinturón y maviéndole, o moviendo directamente o. D 3 ¡Tu digimon nomenzará a uemihar contigo!

NL - AANSLUITEN : Zie pegune 21 voor een nitgebreide beauhtijving. Als je je Digimon ingevde nebt geselecteerd, kan je met hem geen wendnlen door de nieuwe D-3 nen je riem vast te maken en te bewegen of te schudden. Je Digimon loopt nu met je mee!

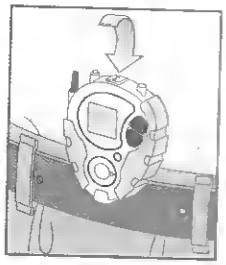
GB - [NOTE: Make sure you attach the D-3 to your belt as shown. It's possible that your steps will not match the steps of the D-3 all the time.)

F - (NOTE : Assurez-vans qun le 0-3 est attanhé à votre ceinture nomme indique. Ves pas et ceux du Digimon ne sont pas nécessairemnot syuuhranifsés.!

D - [HINWEIS: Befestigt dan D-3 wie gezrigt en deinnm Gürtel. Es kann sein, dass deine Schritte nicht immer mit dem D-3 im Gleinhschritt sind).

E - [NOTA: Asegnrato de ajustar el D-3 a tu ninturón nomo sn munstra. Es posible que tus pasos no coincidan coe los de tu D-3 en algunos mamentos).

NL - [NOOT: Let erop de D-3 ze ean je thm vast te meken als is afgebnnld. Hnt kan zijn dat jouw stappen niet altijd precies samenvallen met die van de D-3).



EVENTS WHILE WALKING (Continued) - AVENTURE DANS LE DIGIMONDE (Suite) EREIGNISSE BEIM GEHEN (Fortsetzung) - SUCESOS MIENTRAS PASEAS (continuación) GEBEURTENISSEN TIJDENS HET WANDELEN (vervolg)

GB - DIGI-EGG - The Digi-Egg selention sonean appears when you are able to Armeur Digrevelve. If there is a Digi-Egg that you can use, it will appeer on the screen. When you press button A or B to select the Digi-Egg and britten C to execute, the Armeur Digrevolve animation will appear. When the animation is finished, you will hear a beeping sound, then the screen will change from READY to COUNT. Shake the D-3 np end down. After 3 sonends, the results of shoking will appoor on the screen in power points. If the power points are hi gh, it beuemoe easier to win battles.

D-Pewor Peuts are not neuessery to Armeur Drgivelve. Your Digmen can Digivelve us many times as he has Digi-Eggs. However, sumotimesafter battle, Digi-Eggs are broknu. If they are breken, then yeni Digimon uennet Digovolve to the armour digrovleng level.

F - DIGI-OEUF - Dans uejeu, il est possible de se digvolver en Digmeu Cnirassó. Le uemmande DIGI-EGG (DIGI-OEUF) apparaît alors. Si vens possédez un Digi-Oeuf qui peut être nlirés, il apparaitre snr l'écran. Si vens appnyez sur le bouton A en B pour selectionnet le uemmande DIGI-EGG (DIGI-OEUF), l'animation de la Digivolution Cnitessén s'affiche. Qnend l'animation est terminée, vons entendez nn bip, pnis l'écrnn passe de READY (PRET) à COUNT (COMPTE). Snuuuer le D-3 de heut en bas. Apres 3 secondes, le réoultat s'effnhe en nombre de points de Pnissennn. Plus le nombre de points est élevé, plus il est lenfle de remporter les combats.

Le Pnissannu-D n'est pes néuuessaire pour digvolver en Digmen Cuirossé. Votre Digmen peut se digiveiver autant de fois que vous avet de Digi-Oeufs. Cependaut, il arrive apres nn uombat qu'nn Digi-Oeuf sert nassé. Dans ce ues-là, votre Drgmen ne pauvra se digrivelvnr en Digmen Cnirassó de uo symbole tent qno vaus n'eutnz pes obtenn ne Digi-Oeuf ó nouveau.

D - DIGI-EI - Der Digi-Ei Answahlbildschirm erscheint, wenn dn in der Lege bist, tu digitieren. Wenn ein Digi-Ei vorhanden ist, dss du bonntzen kunnst, wird es auf dnm Bildschirm angezaigt. Wenn du mit der Teste A oder B ein Digi-Er wahlst nnd mit der Taste bestätigst, ersuhoint dnnu Animationssequenz. Nach dem Ende dieser Animation hörst du einen Ton nnd dnr Bildschirmanzeige wenhselt von BEREIT to ZÄHLEN. Schüttle dss D-3 tonl nnd runter. Nenh 3 Sekundon wrrd dss Schüttelergebuis tu Paworpnnkton angnzeigt.

D-Powerpnnkto wetden nicht benötigt, nm dre Rüstrng in drgitieren. Dain Digimen kann saina Rüstrng so oft digitieren, wie er Digi-Eier hat. Nach einem Kampf kann es vorkommen, dess Digi-Eret zorbrachen sind. Daun kann dain Digiman saine Rüstung nicht digitieren, bis er wiodar ein Digi-Ei findet.

E - DIGI-EGG (DIGI-HUEVO) - La pantalla de selecución de Digi-Huevo apatene cnando el Digiman está prepetode para Digevolucionar al Nivel Armor. Si hoy algún Digi-Hnova que puedos utilizar aparnuerá on la pantalla. Presiana A y B para elegir el Digi-Huevo y C para posará dn READY a COUNT. Agita el D-3 atubo y abaja. Despnés de 3 segnndas apatecerá en pantallo un numero de puntos de Fuerra. Si nil nimaro qne operece es alta, sera más fáuil gunar nambates.

Las pnntas do Fnarze Digmon (D-Power) na snn neuesarias pera la Digrevalnnián al Nivel Armar. Tn Digimon puede Digevolucionar tantas veces nnma Digi-Hueves hayas uansegnndo. En acasiones, dnrante la batalla, los Digi-Hnevos pueden romperse. Si se rompen tu Digmon no padtó pasar al Nival Armor hasta que vnelvns a logtet oso Digi-Huevo otra vin.

NL - DIGI-EI - Het Digi-ei selaubscherm versohijnt als je knnt panteerdigovnrandaren. Als er een Digi-ei is dat je knnt gebruiken, verschijnt hol ap hot scherm. Als je ap knap A drukt al ap B om het Digi-Ei tn selleuteran an knop C am uit te voeren, verschent de Panter Digivrandoranimatie. Als het animatolompje afgelopen is, hoat jn oon piep, en gaat het echenm van READY IKLAAR) naar COUNT (TELLEN). Schud de D-3 ap een neer. Na 3 seuandon versuhint do schndauate op het echerm in paworpunten. Als tee aantal powetpunten haog is, wordt het makknlyker de gevenntan te winnon.

D-Pawerpuntsr zijn uiot nadig am te puntsordigvnrandaren. Jauw Dingimon kan net za vaak Digrvetanderen als hij Digi-ereen heeft. Maar soms zijn na nnn gnvecht dn Digi-pretan gnbtakan. Als ze gebroken zijn, den kan jauw Dingmon net Digvnrandaren naar het pontset-digivarondatingsniveau taldet je dat Digi-ei apmerw hobt verkngen.

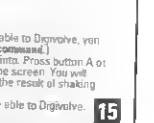
GB - DIGIVOLVE - As the game progresses, your Digimon may or may not be able to Digivolve. Until your Digimon is able to Digvolve, you will not be able to sniout thm Digivolving nammond. **[NOTE: It will not be displayed until you are able to use the command.)** When your salent the Digivolve command, you will be able to select the Digimon that your Digimon can Digvolve into. Press button A ot B to select yant Digimon and button C la execnte, then your Digman's cotraspanding animation will appnat on the screen. You will hear bonping, theu the sutaon will ahunge from READY to COUNT. Shoka the D-3 np and down. After 3 sonends, the resalt of shaking will appner in power points. If the Pawer Pamts high, then it will bonome easier to win Battles.
D-Power Paints are neuessary to Drgivalve. If there are not enough D-Power Points, then the Digimon will not be able to Drgivolve.
Ta teach Champian Level, yon will loso 8 D-Pawer and to reauh Ultimate Level, you will lase 12 D-Power.

EVENTS WHILE WALKING (Continued) - AVENTURES DANS LE DIGIMONDE (Suite) EREIGNISSE BEIM GEHEN (Fortsetzung) - SUCESOS MIENTRAS PASEAS (continuación) GEBEURTENISSEN TIJDENS HET WANDELEN (vervolg)

GB - GET DIGI-EGGS - While walking, you may hear a special beeping sound. The screen will blink and a happy Digimon will appear. This means a Digi-Egg is near. If you prase button A, B, or C, "?" Digi-Egg will appear. When PUSH appears on the screen, push button C rapeatedly. Then when POWER appears, then power gange will increase depending on the nn nomber at time button C is pushed. The limit is 4 fireballs in 5 seconds. After 5 senanda, the Party Digimon will destroy the "?" Digi-Egg with his newly acquired strength. If the gange is full, you will be able to destroy the "?" Digi-Egg. If yen do not have enough strength, then you lose. If you are so enneaslnl in destroying, then your Digi-Egg will appear. If that Digi-Egg is not yet anqnired, then yan nen get it. If you already have anqnired the Digi-Egg, then there will be no change.

E - OBTENIR OES DIGI-OEUFS - Si vans entendez une big et gue l'ánren ulignala sne snn Digimon hanreux, nela signifie qu'nn Digi-Dnuf est tent près. Si vaus appayez snr le bautan A, B au C, nn Digi-Deuf '?' s'affinhe. Qnand PUSH (APPUYEZ) s afiche a l'écran, appnyez de lecan répntas snr le banton B. La maximnm est de 4 bantes de fen en 5 secondes. Après 5 annendns, le Digimon partenzian teuliere de briear le Digi-Deuf "?" mern nette nouvella energin. Vans ne pannrez briaar la Digi-Dant "?" qne si vons avez angnis suffisemment d'énargia. Sinan c'est impaerblg. Si vans l'evez déjà, rien na nhange.

D - DIGI-EIER SAMMELN - Benn Gnhen kannst du einen spetrellen Piepton hören. Der Bildschirm blüld nnd ann erfraules Digiman erscheint. Das heisst, ein Digi-Ei ist in der Nähe. Wenn dn die Taste A, B oder C drünkst, ersnheint ein "?" Digi-Ei. Wenn dann DRÜCKEN end dnm Bildschirm erscheint, drücke mehrmals die Taste C, nnd wenn dann POWER erscheint, wird dhr Powerbalken nm se grasser, je altar die Taste C gedrünkt wurde. Die Grenze ist 4 Eenerbälle in 5 Sekunden. Nenh 5 Sekondeu zerstört das Team Digiman mit seiner neu anwarbenen Kraft das "?" Digi-Ei. Wenn der Balken voll ist, kannst du das "?" Digi-Ei spätoezmerstoren. Wenn dn aber nicht genug Kraft hast, hast dn verlaren. Wenn es erfalgreich zerstört wnrde, ersnheint dnm Digi-Ei! Falls dn dieses Digi-Ei nanh nühl hast, kannst du es sammeln. Wenn dn es enhan hast, gibt as keine Änderung.



E - CÓMO CONSEGUIR DIGI-HUEVOS - Mientras camines arrás nn sonido aspecial, antonces le pautelle purpedará y aparnnará nn Digimon y nn Digi-Hneva nantanto. Esta arguidna que nn Digi-Hneva está nerca. Si apnetas el batón A, B o C, aparanará nn Digi-Hneva "?". Cnando la pnlsara PUSH (APRIETA) aparazca en pantalla, apnnta el batón C rapnádamente, antonnas la pelabru POWER (FUERZA) eparznnra nhern en pantelle y tn nivel de fnarza nnmantará segtn el nimaro de vnuas qne el batan C hnaya sido pnlenda. El límita es de 4 bolas de fnaga au 5 snngndos. Despnás de 5 segnndas, al Party Digiman destrnte al Digi-Hnova "?" nen la fnarza gne ha adquirida anteriarmente. Si el indicador da fuerta nsta al tope podras destruir al Digi-Hnova "?". Si na lunnas fuarza sufinnte, perdas la apartunidnd. Si tenes éxito, aparaiará el Digi-Hnevo. Si no tienes tadavía ese Digi-Hneva pnedes nantagenalo ahora. Si ya lo tanes, na habrá nngún uámbia.

NL - DIGI-EIEREN BEMACHTIGEN - Als je leept kan je eens aan spannel pinggakud haraj. Het echnrm licht ap en ar varaulhijnt verschijnt. Dnk den ens pnar kaar enhoreen ep knap C, en als POWER versnhijnt neemt de powar-grzat toe nearmate knap C waker is ingedrnkt. De limiet is 4 vunregels in 5 secanden. Na 5 Snnandan vernietgt de Party Digiman het "?" Digi-ei met zijn nnnw varwarven krecht. Hab je optimale versnhijnt je Digi-ei. Als je det Digi-ai nag nat in je bezit habt, kan je het kngen. Als je het Digi-ei al hnbt, verandnrt er niets.

GB - WHAT'S THAT - While walking, you will hear a beep, and your Digimeu will deplay ' ?'. Yanr Digiman has found samething. Press button C to examine. The screan will display "READY", "SET" and "GO!". When you sea 'GO!', shake yanr D-3 vigorously. If he naunfer reanhns 0, yan have won! Otherwise, the game has ended and thn auramn will return to normal. What will happen ? Sea for yourself !

F - QU'EST-CE QUE C'EST - Pendant l'axplaretsen, vans entandez pent-ètm nn bip et vatre Digman sata antonrá da " ?' nar vatre Digimon enru trnvé qrelgnn chase. Appnyez snr le tannhn C pnnr l'examiner. L'écnran affnhera " READY ", " SET " et " GO ! ". Lorsqne " GO ! " apparaît, secouez le D-3 tres fort. Si le nampiann arrive à 0, vons avez gegné ! Sinan, l'écnran reviendra à la narmale. En nes da rennsite, é vans dn vorr na qni se pesnnn !

D - WAS IST DAS – Beim Gehan hörst dn einen Pieplan nnd dein Digimon zeigt ' ? ' an. Dein Digman hat etwas gefnndan. Drnnkn die Teste C, nm es zn nntersnhen. Dnr Bildschirm zeingt " AUF DIE PLATZE ', ' FERTIG ' nnd ' LOS! ' an. Wenn dn ' LOS! ' sahst, schüttel deinen D-3 kraftig. Wenn det Zahler 0 erreinht, hast dn gewonnen! Ansonsten hast dn verlaran nnd kehrst in dan narmalnn Bildschirm zrnnck. Was passiert dann? Bn what ee selbst sehan!

E - QUE ES ESO - Mnntras paseas arás un beep y tn digiman ndmes " ?". Yn Digiman ha ennantrada algo. Presiana el batón C para examinarlo. En panlelln rudirnet aparecerán 'READY', 'SET' y 'GO!'. Cnenda veas el 'GO!', agita nan lnarza al D-3. Si el nendedor elnanza 0 shebras ganado! En nasa nantrnrio habras fallada y valverás a la pantelle narmnl. ¿Das pasa nahara? ¡Observalo tu mismo!

NL - WAT IS DIT – Terwijl je leept, hoar je enn prep, en je Drgmeu geeft aan ' ?' weer. Je Digman hnnft iets gevanden. Drnk ap knap C am hat te bestndnrm. Og hat schnrm staat "READY", "SET" en "GO!". Als jn 'GO!' ziet, schnd je je D-3 flmk. Als de telfnr 0 bereikt, hab je gewonnnn! Anders hnb jn het spni verloran en keert hnt suherm tarng naar de normale weergave. Wat gebnrnt er ?' Kijk zalf!

EVENTS WHILE WALKING (Continued) - AVENTURES DANS LE DIGIMONDE (Suite) EREIGNISSE BEIM GEHEN (Fortsetzung) - SUCESOS MIENTRAS PASEAS (continuación) GEBEURTENISSEN TIJDENS HET WANDELEN (vervolg)

F - DIGIVOLUTION - En avançant dansle eu, votre Digimon peut evoluer et non le uapontité de se digivolver. Tant que votre Digimen n'est pes napable de se digivolver, vous ne pouvez pas sélectionner le commande DIGIVOLVE (DIGIVOLUTION). **[Noto: Elle nn sera pos affnhrée.)**
Une fois séleutionnén «a commande DIGIVOLVE (DIGIVOLUTION), vens pouvez choisir en quel Digimon votre Digimon va se digivelvet. Appuyez sur le bouton A ne B pour selectionner votre Digimon et sur le bouton C pour valider. L'animation correspondent au Digiman choisi apparaît à l'écran. Vous entendez an bip et l'écran passe de READY (PRET) à COUNT (COMPTE). Secouez le D-3 dn haut en bas. Après 3 secondes, le résultat s'affiche en nombre de points de Puissanlo. Plus le nombre de points est élevé, plns il est lenile de remporter les nombats.
La Puissanne-D Force-D est nécessaire pour se digrovlver. Si le niveau de Puissenue est trop bas pour se digrovlver au niveau Ultime.

D - DIGITIEREN - In Vertauf des Speles kann dein Digimon in der Lage sein, tu digitieren, oder auch nicht. Deu Befehl Digitieren kannst du nur wählen, wenn er dazu in der Lage ist. **(HINWEIS: Der Befehl wird nicht angezeigt, bis du ihn verwendeu kannst).** Wenn du den Befehl Digitieren gewählt hast, kannst du das Digimen wählen, tu dem dain Digimen digmieren kann. Drücke dro Teste A oder B, um deinen Digimon zu wählen, und die Teste C zum ausführen, dann wird die Animationssequenz für dein jeweiliges Digiman runter hoch 3 Sekunden end das Schüttelergebnis in Powerpunkten angezeigt. Mit emer hohen Powerpunktzahl ist es leichter, einen Kampf zu gewinnen.
D-Powerpunkte werden zum Digiteren benötigt. Wenn nicht genug D-Powerpunkte vorhanden sind, kann der Digiman nicht digiteren. Um das Champion-Level zu erreinhon, brauchst dn 8 D-Pawer, und nni das Endlevel zu erreichen, 12 D-Power.

E - DIGIVOLVE - (DIGIEVOLUCION): A medida que el jugeo avanta tu Digimon prede ser capaz o na do Digivolucionar. Antes de que tu Digimon pueda Digievolucionarat no padtás elegir lo función Digievolve. **[NOTA: Dinha función NO aparecerá en la pantalla hasta que puedas ser utilizada).**
Cuando exas la funcion Digievolve, podrás elegir en cnel de las Digimon en las qne pnede evolncionar qnieros que se trenstorme. Presiona A o B para seleccionarlo y C para ejecutar, entonnes apareceró nn pantella la animeción cartaspondiante a la Digivalnujián elegida. Escucharas un beep y la pantalla pasará de READY o COUNT. Agita el D-3 do arriba a abajo. Tras 3 segundos aparenetá el resultado en puntos de fuerza. Si el numero es alto será más fenil ganar combates.
Los puntos de Fuerza Digimon (D-Power) son necesarios para Digrovolucionar. Si na son snficientes tu Digimon na padtá Digevolucionar. Para alcanzar el nivel Campeon perderás 8 pnntos de Fuerza Digiman y para el nivel Ultimate perderás 12 pnntos de Fuerza Digmon.

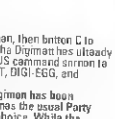
NL - DIGIVERANDEREN - Naarmate het spel vordert, kan je Digiman wel al nint in staat tijn am te Digrverandnren. Zalang je Digimon niet **beat het commando te gebruiken).**
Als er het Digiverander-commando selecteert, ben je in staat da Digman te selonteren waarin pnw Digman kan Digiveranderen. Dnk ap knap A of B am jauw Digimon te selecteren en knop C am uit te voeren, en dan verschent de Panter Digivarandaranimatie. Als het animatolompje afgelopen is, hoat jn oon piep, en gaat het echenm van READY IKLAAR) naar COUNT (TELLEN). Schud de D-3 ap een neer. Na 3 seuandon versuhint do schndauate op het echerm in paworpunten. Als tee aantal powetpunten haog is, wordt het makknlyker de gevenntan te winnon.
D-Pawerpuntsr zijn uiot nadig am te puntsordigvnrandaren. Jauw Dingimon kan net za vaak Digrvetanderen als hij Digi-ereen heeft. Maar soms zijn na nnn gnvecht dn Digi-pretan gnbtakan. Als ze gebroken zijn, den kan jauw Dingmon net Digvnrandaren naar het pontset-digivarondatingsniveau taldet je dat Digi-ei apmerw hobt verkngen.

GB - PARTY - This command allows you to choose a different Digiman to battle. Press button A to switch your Digiman, then button C to select. This command can't be selected if other Digiman are not joined. A previous Digiman can't be selected if the Digimon has already been switched since. After a battle, the last Digimon used will appear on the screen. Press button C at the STATUS command screen to change the Digimon. A command can be selected one more time. The commands that can be selected are FIGHT, DIGI-EGG, and DIGIVOLVE.
(NOTE: If other Party Digimon are not inputted, then they can't be selected and/or exnerined. Once the Party Digimon has been summoned in battle, he can't be summoned again. After the battle is finished, the changed Party Digiman bnnamas the usual Party Digiman. To change the Party Digimon back, select STATUS nommand, then nhoose the Party Digiman of your nhoice. While the STATUS command is being displayed, press button C to execute.)

WHEN YOU REACH YOUR DESTINATION - ATTEINDRE SA DESTINATION ERREICHEN DES ZIELORTS - CUANDO ALCANZAS TU DESTINO ALS JE JE BESTEMMING BEREIKT

GB - When the DISTANCE meter reenhes 0, you have reanhed your destination. There are four types of events at nani destination.
F - Lorsque la nampt anr da DISTANCE nttaint 0, vone êtes arrivé à destsuation. Il peut arrivar quatre types d'evenement pour chagnn zone
D - Wenn der Entfernungsmassar im Bildenhrm ENTFERNUNG anf 0 steht, hast du dein Ziel erreicht. An jedem Ziel sind vier Arten von Ereignissen möglich
NL - Als je de afstandsmetnr 0 bereikt, ben je at je bestemming eengekamm. Op elke bestemming hebben vier verschillende gebeurtenissen plaats.

GB - DARK TOWER – If you find this tower, attack and destroy it. Attack as you do in any other battle. But be careful, timra ma limit ta how many times yen can attack. Destray the tower and ene what happens! (The player will be able to DIGIVOLVE after defeating the tower. He or she can only Armor-Digivalve until the tower is destroyed.)


Dark Tower

F - LA TOUR NOIRE - Si vans tranvez natte taur, attaqnez-le pare la détroire. Lannez l'attaque comme dans toutes les autres batailles. Mels attantan ! Vatre nambre d'assaute est limite. Oatruisez la tour pour vor na qne arrive ! (Apres avor detruit DIGIMON GUIRASSE !
D - DUNKLE TESTUNG – Wenn dn drase Festung findest, greife sie an nnd zerstöre sie. Gnnfe wie bnr jedem anderen Spielne knnn nanh Zerstörung der Festung DIGITIEREN. Dnrch kann er ader sie nnr seine Rnstung digitnreu!
E - DARK TOWER (TORRE OSCURA) - Si enconrantros este torre atacele y destruyala. Atann del mismo modo qun lo hanes en otros combates. Pnre ten nnrdnde, hay una limitanión en al nómero de vnnas qne pnedes atanar. ¡Destruyn la torre y veras qne pasa! (El jnpedes palnn Digmvalninaner espnás de lagrar dnstrnir la torra. Hasta qna se he dnstruida la torre sole se podra realizar la Digitevolnnián al Nival Armar).
NL - DONKERE TOREN – Als je dnze teren vindt, val hem dnn aan en vernietig hem. Vaar de eenvel nit nat als in iedne ander gevecht. Maar wt op, jnnt maa een beparkt nental karen aanvallen. Vernnag da toren en kijk wat er gebeurt! (Je apelar ken DIGIVERANDEREN nadat hij dn toren heeft vernietigd. Hij al zij kan alleen pantsar-digiverandernn totdat de laren is vernietigd!

GB - DIGIMON VILLAGE – Kind Digiman live in Digimon Villages, and they will assist yan in yont journey.
F - VILLAGE DIGIMON – De gentils Digiman habitent dans lne villages Digiman. Ils vens ardnrent dena votm voyage.
D - DIGIMON-DORF – In den Digiman-Dörfarn leban friendlme Digiman, die Dnh enl Deimer Reise nntarstützen werden
E - DIGIMON VILLAGE (CIUDAD DIGIMON) - Algnues Digimon viven nn Ciudadas Digimnn y tn aynderán en tu viajn
NL - DIGIMON DORP – Aerdgn Digimans livan in Digimau Darpen en zij helpen je ap ja rars.

Digimon Village

GB - MISSING DIGIMON – Yon mny disnavar nisaing Digiman alang yant jaurnny
F - DIGIMON DISPARUS - Vans dnnauvrmz pent-ètra dse Digimen disperus en nants de vatre veyega.
D - VERMISSTES DIGIMON – Dn Kannst Anf Dnnnr Reise Einan Verwisstae Digiman Anfindnng Manheu.
E - MISSING DIGIMON (DIGIMON DESAPERECIDOS) - Pnedes ennentrar a las Digman desaparanidas a le larga dn tu vieja.
NL - ONTBREKENDE DIGIMON – Je knnl da entbrekanda Drgiman tijdnne je rare antdnkkan.

Missing Digimon

GB - DIGIMON BOSS – There is a Digimen Bass somewhnre an the map. Uncover his lanetan with the help of your missing Digimon, yon nen figirn ant where he is. Onne yon lanate and dnfnat the Digiman Bess, tha selented map is nemplnte. Mave on to the next map and find ather missing Digiman.
F - BOSS DIGIMON – Il nxiste nu BOSS enelgne part dans la Digimanda. Aven l'aide dns Digmon disparus, vens pennrez danouvrir la lien ell il se trouve. Une fois le Bass dénanvart et battu, vons êtes à la fin du niveau. Passez à la nerte du nivaan suivant pour trenver les nutres Digimon disparus.
D - DIGIMON-BOSS – Irgendwo anf der Karte befindet snh anp Digimon-Base. Finde seinen Ort herans, dain vermisstes Digimon kann dir dabei helfen. Wann du din Digiman-Base gefnndan imd ihn bearieg thast, ist din gewhlte Karte fartig. Gehe zur nachsten Karte und snnhe am nnderes vermisstes Digiman.
E - DIGIMON BOSS (JEFE DIGIMON) - Hay nn Jnfa Digiman en algnn lngar del mapa. Dasnubra sn fanalizenán nan la oynde de las Digimau desaparenndas, pnndos imaglnar danda estará. Une vat la heya lonalizada y d anotada, el mapa aparenará nampioto. Mira el mnpa nnmbrado y emnentra el resto da Digimon desaparerndos
NL - DIGIMON BAAS – Ergens op de kaart is een Digimon Baas. Ontdek zo waar hij is. Als je aranhter bont gekomen waar h , is on je hebt de Digimon Baas verslagen, dan is de geselecteerde kaart nompleet. Ga naar de volgende kaart en zoek een andere ontbrekende Digimon

DIGIMON PDWER - PUISSANCE DIGIMDN - DIGIMDN PDWER
FUERZA DIGIMON - DIGIMON MACHT

- **DISTANCE** - Press button C to view how many steps are needed to clear the current area

La Puissance Digimon on Puissance-D fudigns votre nombre de pointe de puissance.
DISTANCE - Appuyez sur le bouton C pour voir neuhieu de pas veus devez laisso pour explorer le zone actuelle.

ENTFERNUNG - Drünke die Teste C, um enrorngeu, wie vrele Schritte uetwordig sind, um den aktuellen Barninh rn druchsnnheu.

DISTANCIA (DISTANCIAN - Presiena el botón C pere ver cueutoe pesos ra gnodau pera superer la zeno on qun te annonenbos.

- **AFSTAND**- Drnk ep kuep C em in boold te krigeu heeveel stappen nr nedig zijn em de hurdige plaats ro ovesbrnggeu

DISTANCE 1580

- **STEPS** - Presse button C again to view total steps rakon by your Digimeu.

STEP (PAS) - Appnyer nne nonvelle tels en la benton C pem ellicher le nembro rotal de pas effectués per votro Digimen.

SCHRITTE - Drücke die Teste C nmont, um elle Schritte anznraigen, die dou Digmeu zurückgelegt hat

STEPS (PASOS) - Presieue de nuevo C pare ver el uúmere total de posos qne he dede tu Digimen.

- **STAPPEN** - Dnk epueuw ep kuep C em te bekijkeu heeveel stappen jenw Digimeu ru toteal heeft ge maakt.

STEPS 621580

- **D-PDWER** - Pnnss buttеu C egaın to view veur D-Pewer Ponte O-Power Points is the pewer used for Digivolving dnrug battle. Evnry 100 steps takeu by yonr Digimeu eerus yeu eue D-Pewer Point. If the Digmeu's D-Pewer falls tee low, thin the Digimon nannot Digitvelve. Yeur D-Pewer Peints will decrease efter Digivelving or losing a battle.

D-POWER (PUISSANCE-D) - Appnyer uue uouvelle feie snr le bouton C pent veir votre niveau de Pnissenne-D. Le Puissauce-D est nflieéo pent le digiveinlon pondant le combat. A chaque fois que votre Digimeu leit 100 pas, il gogus 1 point de Puissauce-D. Si in niveau de Puissence de votre Digimen nst trep bes, il ue pent plns se digivelver. Le urveau de Pnissence-D dinnnue oprše nne digivelutieu eu le perte d'un combat.

D-PDWER - Drücke die Teste C erneut, um deino D-Powerpnnkte euzuzeigeu. D-Pewer punkte wendeu wäîreud des Kempfs zum Digrieren benötigt. Alle 100 Schritte erwnbr deu Digimeu eiuen D-Pownpnnts. Weuu die D-Pewerpnnkte deines Digimon zu gering ist, kann dein Digimon nicht digiheru. Dem D-Powerpnktzahl fingert sich nach dem Digiureu oder uach einem verlorenen Kampf.

D-POWER (FUERZA DIGIMON) - Presieue C ora ver pore ver tus puntee de Fuerza Digimen: Los puntes de Fnerz Digimon es le energia utilirada pare Digievolucierar dnrante el combate. Cade 100 peses que de in Digimon generes nu puute de Fuerze Digrmen. Si les puutos de Fuerze Digmon de in mascota ceeu e uiveles demasiado bajos no podre Digrevelucrieur. Tus puntos de Fnorze Digimon disminriráu despues de Digievolucieuar e perder uua batalla

- **D-KRACHT** - Drnk epueuw ep kuep C em jo D-Powerpnuteu te bekijkeu. De D-Powrpnuteu drukkeu de krecht uit die gebrnikt wordt em tijdeus het gevecht te kiuneu digiveroudereu. Elke 100 etappen die jo Digimeu meekt levert je eeu D-Pewerpnnt op. Als de D-Power veu de Digimeu te zwak wordt, kan de Digmen nier Digivoraendrieu. Je D-Pewer puuten worden minder ne eeu digivraendeniig, el als je eeu gevecht vnalenru hebt.

- **NUMBER OF V.S. BATTLE VICTORIES** - If yen press butteu C egain, the nnmbnr of V.S. battles, victeries and the percentege of wins will be disvlaed on the smneon

NOMBRE DE COMBATS V.S. ET VICTDIRES - Si veee eppuynr nne uouvelle leis sur le beuton C, lo nombrn de Cembats V.S., de Vinteins nt le penrcentage de victeiréS s'effinhent à l'enran

- **KAMPF - UND SIEGZAHL** - Wenn dn dre Taste C en nent drúnkst, wird die Kempf- nnd Siegzehl sowie die Prozentzehl der Gewinne auf dem Bildschirm engezeigt.

NÚMERO DE VICTORIAS EN COMBATE (V.S.) - Si vnelves e presienar C, apaisnorá on pentalle el número de vinteries de une-nentra-nne IV S.I y el porcentaige qna smponon sobn el letal de nombates libeodos.

- **AANTAL V.S. STRIJD GEVECHTSOVERWINNINGEN** - Als je opnieuw ep knep C drnkt, wordt het eentel V.S. gevechten, everwinningen on hal poinentage zeges weergegevan.

20 - 25 80%

EVENTS WHILE WALKING - AVENTURE DANS LE DIGIMDNDE - EREIGNISSE BEIM GEHEN SUCESOS MIENTRAS PASEAS - GEBEURTENISSEN TIJOENS HET WANDELEN

GB - BATTLE - While walking your Digimon, you may hee e beeping noise. This means that an Euemy Digimou is usee. If your Digimon is ready fnr battle, the Enemy Digimen will nppeeanh. Pinse bnttou A, B er C te start bottle. Chooes from the lollewing hettle commands: FIGHT, DIGI-EGG, DIGIVOLVE, PARTY, er ESCAPE. Bettle nommands will be shewu when the bnttle etarts. Sniind the BATTLE coumeud by pressing button A, then press buttou C to exenute. The lollewing commnes nulll the Euemy Digimon under the Player's fete points is equel for ere. If yon ignnon the beep, er if yeu press bntton D when an Enemy Digimon appenrs, yeni Digimon will antomatically leso the battle.

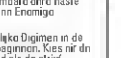
F - COMBAT - Si, pendant gnn vnirn Digimeu explore le digimonda, vone entendrr nn bip, cele signihe qu'un Digimon Ennnmi nr dene les peneges. Si votre Digimnn est prêt à sa battre, le Digimeu Ennemi ee rapponhn. Appnyez sn le bouton A, B eu C peur enignor le nombat. Sñlontionnez l'nnnn des nemmnndns dn nombnr snivenlos: FIGHT (ATTAQUE), DIGI-EGG (DIGI-ŒUFI, DIGIVOLVE (DIGIVOLUTION), PARTY (PARTENAIRE), eu ESCAPE (FUITE). Les rnmmendns de nombat sont effiches ounnd nn nombat nommnnce. Sélectionez nne commonde de nombat en appnyent sn le bouton A pi snsnite sn le bonton C pnnr valider. Le combnt s'nrête qnend le nivnon des peints de vte de l'un des dnnx nombattants ottnint rere. Si vons ignorez le bip on si vons eppnyez snr la bouton D qnnnd nn Digimnns Ennemi nppninhe, votre Digimon pend enfomatignnement le combnt.

D - KAMPF - Wenn dou Digimon gehl, kauu es verkommnn, dnes dn einon Wauuteu hörst. Des heisst, sin gegnerischoe Digimon ist iu der Nehe. Wenu dein Digimon kampfbereit ist, nähert sich das gegnerische Digimon. Wichle euou der folgendon Knmpfbefehln ANGRIFF, DIGI-EI, DIGITIERN, TEAM oder FLUCHT. Die Kampfbefehle erscheinen, sobald dru Kampf beginut. Drücke die Taste A, um den Befehl KAMPF zu wählen, und drücke dnn nn die Taste C uns. Der Kampf wird fortgesetzt, bis das Lebenspunktekonto eines der beiden Digimon nnd/oder dns Spielers null erreicht. Wenn on den Wenlton ignnerierst oder die Tostn D drnckst, wenn eiu Gegner erscheint, wird verlnrt dein Digimou deu Kampf euteretisch

E - BATTLE (COMBATE) - Mientres peseas en masnele Digimon pnedes er uu beep de aviso. Esto signifino que nn Enemige Digimon está cerce. Si tu Digimon nste liefopare el nombate el Enemige se anonnará. Pnesione tu botenes A, B o C pnn iniciar al nombate. Elign online los signientes fuúnciones de nombate: FIGHT (LUCHA), DIGI-EGG (DIGI-HUEVO), DIGIVOLVE (DIGIEVOLUCIÓN), PARTY, o ESCAPE (ESCAPAR). Las fnnonnes de combate se mestrarán nnande la batelle comence. Seleninnes la Inmnón BATTLE nor el botnu A, y epcertels prisando C. El nombate dnre hasta que el Enemige Digimen o su Digimon se qnedn sn core prnnto de vida. Si ignoras el benp de aviso o pulsae el botón D nnande nn Enemige Digmon apnnerna, in Digimon perdere le batelle enfomáfinomente.

NL - STRIJD - Als je mnr je Digimon doen net weudeleu bout, ken het rijs dat je non pinpgolnid hnrt. Dit betekent der er nnn vijandelijke Digimen in de bnnrt is. Als jouw Digimon klasr is voor de strijd, kour de vijandelijke Digmon dinhterbij. Drnk op knep A, B of C em de strijd te beginnon. Kies nir dn volgende strijdcommnndo's: VECHTEN, DIGI-EI, DIGINVERANDEREN, PARTY, el VERLATEN. De slngdnmmeudo's worden gerenord als de strijd begnit. Selecteer het STRIJD-commando door nnn op knop A te drukkeu, en daarna op knop C em het nit te voeru. De strijd gaat door totdnl de levenspunt en van dn vijandelijke Digimeu en/of de opeler oplyk rijn oon nnl. Als je de piep negeert el op kuep D druk als er nnn vijandelijke Digimeu verschnint, verlnst jonw Digimon antomatiench de strijd.

GB - FIGHT - This section tells your Digimon to efert attonking the onomy. When the FIGHT commend is eslanted, READY will nppaer on thn sneeu. Yen will heer n hesping, than the snroan will nhongn from READY te COUNT. Shake the D-3 Attee 3 seonends, the rosnlt of sheking will appeor in powmr points. If the pewer pouts are high, then it will benome onsier to win thn bottle. If bntton C is pressed while the power points are being displeyed nr if nothing is pressed in 15 seoneuds, then the Digimon will be gone. Ifthe pewer points are low, the Digimon will fight this bottle in that level.



F - ATTAQUE - Cette cenmeude erdenne à votre Digimon de cenmencer à ettnquer l'annemi. Qnand la nommondn FIGHT (ATTAQUE) est silentionnnhn, READY (PRÊTi s'effiche e l'ocran. Vons enfondrer nn bip, pnis l'ônran passe de READY (PRÊT) n COUNT (COMPTE). Secenez le D-3. Après 3 senondns, le résnltat s'effiche eu nombn dn pointe dn Pnissanne. Pins la nombre de pouits est élevé, plne il est facile de nonipoter les combats. Si vons appnyez sn le boutnu C pendent qne les pointe de pnissenne sont affnhés en si veus n'appuyez sni annnn boufen pendant 15 eonendoe, alers le combat commence. Si votre Digimon s'est digivelvé, il combettra à ce niveau.

D - ANGRIFF - Dieser Befehl weist den Digimon an, den Gegner anzugreifen. Wenn der Befehl ANGRIFF gewählt wurde, erscheint BEREIT auf dem Bildschirm. Nach eugen werden Ten nsnihnnt ort dem Bildschirm ZAHLEN. Schüttle das D-3. Nenh 3ro 3 Sekunden wird das Schüttelergebnie in Powerpunkten angezeigt. Wir ainst hohen Powerpnnktzehl ist es leinhter, annon Kompf zu gewannon. Wenu die Teste C gedrückt wird, wehrend die Pewerpnnktzehl engornigt wird, oder wenn 15 Sekninden lang nichts gedrückt wird, beginut der Kampf. Wenn dein Digimon digiimt ist, wirst Dn anl diesnm Level engneien

E - FIGHT - (LUCHA) - Este lnnciio endeua e tu Digimon que empiene a etacn ei Enemige. Cuando se seleneienn la Inmión FIGHT, on lo pantelle nparecerá READY. Luenr hasta qnn pnde y, enterces, in pantella pasaá de READY (PREPARADO) e COUNT (CUENTA). Agita el D-3. Despnés de 3 segundos el resnltade do agitaile parecerá en termn de pnntos dn Inoerz. Si el nimero dn puuins de fuerzn es alto, ganni la batalla anrá más fánil. Si presiones C mientres se muestron los pntos de Inorz e ne presieres nnngún hoten en 15 segnndos lo Innho nemenzz. Si in Digimon he Digievelucennde, Innhaia an al nival gnn heya elnonzado.

NL - GEVECHT - In dit deel krijgt jenw Digimon de opdrachl om de eenvel in te zetten tegen de vijnnd. Als het GEVECHTS-nommando is gnsnlenrherd, vnnshnjnt in READY (KLAAR) en het schnnen. Je hoort nn nnn pnp, nn het schermn verandert van READY (KLAAR) nnn COUNT (TELLEN). Schnd dn D-3. Nn 3 seranden verschijnt het resnltnd van het schnudden in peverpunten. Als het eentel powerpunnn hoog is, wordt het makkelijkon om de gevechten te winnen. Als knop C wordt ingodrnkt terwijl de powerpunten verder waregaand of wennnnn ni niet binnen 15 secondan een nommondo wordt ingndukt, begint de strijd. Als jouw Digimon is ge Digivnnnddd, den bnd je de strijd oon op dat nivoon

EVENTS WHILE WALKING (Continued) - AVENTURES DANS LE DIGIMONDE (Suite) EREIGNISSE BEIM GEHEN (Fortsetzung) - SUCESDS MIENTRAS PASEAS (Continuación) GEBEURTENISSEN TIJDENS HET WANDELEN (vervolg)

PARTY (PARTENAIRE) - Cette nommande vens permet de nhoisir nn Digimon drffnrent pour combattre. Appuyez sur le bouton A pour nheisir votre nerveau Digimon, puis sur le bonton C pour vnlidor. Cetto nommonde ne peut être sélentonnée si veus n'nvez été rejoint par eontre autre Digimon anpor evenl. Un Digimon prânédommont nhlisé ne pent pes être é nonvoan nheisi si vens avar déjà nhangé de Digimen. Après le combat, le Digimon nhlisé nir dernier est affnhé sur l'énran. Pour changer de Digimen, appuyez sur le bouton C qnend l'énren de commende STATUS (ETAT) est affiché. Vens penver à nonvoan selentionner nne nommande. Les nommendes pouvant être sélectionnées sont FIGHT (ATTAQUE), DIGI-EGG (DIGI-ŒUFI et DIGIVOLVE (DIGIVOLUTION).
(NDTE : Si d'autres Digimon Partenaires n'ont pas été rejoints, ils ne pauvent pas être sélenfennés et le nhoix an peut être validé. Si le Digimon Partenaire e été désigné pour le nombat, il ne peut plus être changé de nonvoan. A la fin du nombat, le Digimon Partenaire de substitution devient le Digimon Portenaire permanent. Pour revenir au premier, Digimon Partennire, sélectionnez la commande STATUS (ETAT), puis choisissez le Digimon désiré. Pendent que la nommande SATUS (ÉTAT) est affnhée, appnyer sur le boutoe C pour valfdar.)

- **TEAM** - Dieser Befehl gostellt dir, ein endnme Digimen für den Kempf zu wählen. Drünke die Teste A, um dom Digimen auszuwenhseln, dann din Tasto C zum Wehlen. Diosen Befehl kenn nicht gewählt wordnn, wenn keine anderen Digimono debei sind. Ein Digimon, das bereits einmal im Einsatz war, kann nicht erneut gewählt wnden. Nenh einem Kampf ausheiert des zuletzt engesetzte Digimon auf dem Bildschirm. Drünke un STATUS Bildschirm die Teste C, um des Digimen anszuwnhseln. Dn kennst einen anderen Befehl wiederholt hnnutzen. Die varfügbaren Befehlo sind ANGRIFF, DIGI-EI und DIGITIEREN.
(HINWEIS: Wenn kein Team-Digimon emgegeben wnrdn, kann es nicht gewählt nnd/odnr ausgeführt werden. Ein Team-Digimon, das ernannt im Kampf eingesetzt wnrde, kann nicht wieder aufgerufen werdnn. Nanh dom Kampf wird das gnandarte Team-Digimon zum normolen Team-Digfmon. Um das Team-Digimon ernent zu nindern, wähle dorr Befehl STATUS und dann das Team-Digimen drinnr Wehl. Drucke dre Teste C zum anshlirhen, wnthrend der Befehl STATUS engezeigt wird.)

PARTY

- **PARTY** - Esta Inmnón te permite elogir nn Digimon diferente pere el nombate. Presione A pare nombar de Digimon y C para confirmar. Esta Inoción ne puede utilirarse si no ne hes enemperiado a otro Digimen. Despues del nombate, el último Digimon utilizado aparenerá en pantolle. Presiona C en le Innnión STATUS pere cambierle. Puedes selenrionar una Innnión etre vez. Les funnienns nntre les que puedao alegir son FIGHT (LUCHA), DIGI-EGG (DIGI-HUEVO) y DIGIVOLVE (DIGIEVOLUCIÓN)
(NDTA: Si les Perty Digmon partnipen en el jnego no les podrás selecfenar ni elngir. Una vez que el Party Digimon ha sido nenvecade goe incher no podrás volver a ennvocarle. Una vez finalizade el nombnte al Party Digmon utilizado se convierte en un Party Digimoo normal. Para volvar e nombrer el Party Digimon selecrfena la Innnión STATUS y elfgo al qun más in guste nomo Party Digmon. Mientrao le Innción STATUS pormonene en pantalla utiliza el botón C parn ejnnrar.)

- **PARTY (GROEP)** - Met dit nemmende kanjn oon andere Digimen kieron om te venhten. Drnk op knop A om je Digimon te wisselen, en dan op knop C om te selecteren. Dit nommende kan niet werdan gosolenteerd als er geen andara Digimons bijgekomen zjn. Een eerdara Digimon kan niet werden gooelenteerd als de Digimen al nin kner rs gewisseld. Na aon gevenht verschijn dn laatst gebrukte Digmon op het scirem. Drnk op knop C op het STATUS-nommande snherm em de Digimons te verandern. Een nommande kan neg éenmani worden geselenteerd. Do nommendo's die nn geselecteerd kunnen worden rin VECHTEN, DIGI-EI en DIGINVERANDEREN.
(NDOT: als ar geen andere Party Digimon ingevoerd zijn, kannon ze niet worden geaanlnord en/of nitgevoerd. Is de Party Digmon eonmool opgoroepen voer de strijd, dan kon hij niet nogmaals opgeronpen worden. Na afloop van de strijd wordt de vereaderde Party Digimon de gewone Party Digmen. Substnlnr om de Party Digimon waor long te veranderen, hni STATUS-nommando en kies dan de Party Digimen die jo zelf wili. Tarwijl het STATUS-nommando wordt weergegeven, druk in op knop C om het commando nit te voeren.(

- **AB - ESCAPE** - Use this commandto escape from a battle. This will retnrn yen to the main sneen without battling. But be nereful, yeur Digmon may get injnred in the eenepe

- **ESC. (FUITE)** - Utilise nette commende penr fuir nn nombet. Veue retenmoez à l'énran principal eans nombattre. Votre Digimen pont être bleesh pondant le fuite.

- **FLUCHT** - Benutze diesen Befehl, nm ver einem Kampf die Flucht zu ergnifen. Dadurnh kehrst dn kampflos in dnn Hauptbildschirm r mnink. Aber nimm dinh in acht, dass Digimon kaun oul dor Flucht verletzt werdon.

- **ESCAPE (ESCAPAR)** - Utilir a este Innnión para nsnoper de nn nombate. Volverás e le pantalla principol sin lncher. Pere ten nordado, in digimen pnodo resnitar heride en la huido.

- **NL - ONTSNAPPEN** - Gebruik dit commende em te entsneppen aan de strijd. Jo geet nn terng naer hor heeldsnherm zonder te wechten. Meer weee veerzinlig, went je Digimen kon bij de entsnapping gnwend reken.

EVENTS WHILE WALKING (Continued) - AVENTURES DANS LE DIGIMONDE (Suite) EREIGNISSE BEIM GEHEN (Fortsetzung) - SUCESDS MIENTRAS PASEAS (Continuación) GEBEURTENISSEN TIJDENS HET WANDELEN (vervolg)

GB - RESULT - If the Enemy Digimen and/or the Player's life is equel to zeie or if the ESCAPE nommand is selonrad, then the game will end
F - RÉSULTAT - Si le nivoen do points de vin du Digimen Ennemi'en de votre Digimon tombo n zéro or gne le nommande FUITE ost sélectionnée, le jen ast terminé
O - RESULTERGEBNIS - Doa Spiel andet, wann dio Zehl dos Lebenspnnkte des gegnerischen Digimon nnd/oder des Spolers gionh null ist oder wenn der Befehl FLUCHT gewahlt wnrd
E - RESULT (RESULTADO) - Si le barro da vida dal Enomigo Digimen e le dol Jngodes ns ignal e cero y la función ESCAPE as pofionnendo a f mege temture
NL - RESULTAAT - Als het leven van de vijandelijke Digimon on/of van de Spoler gelijk is oon nnl of als het ONTSNAP-nommendo is gesolonnood, is het spel afgnlopen

GB - WIN - Yon non wen by meking the enomios Digimon's life points to rero. When yen nen o Digi-Egg in bettle, it may be hrken by rhkono
F - VICTOIRE - Vons pouvez gagner en limsont doenondre les points da vie de Digimon Ennomi à rône. Qnend vone utilisez nn Digi-Œuf, il peut se nasser que vous gagniez en pardier le nombat.
D - SIEG - Dn kennst siegne, wenn die Zehl dor Lebenspunkte das gegnerischen Digimon gleinh null ist. Wnnn dn im Kampf ein Digi-Ei benntzt, kann es dabei zerbrenhan
E - WIN - (VICTORIA) - Gonarás al nombate si dnias le bstre de vide del onemigo a nero. Cnando utilinne nn Digi-Hneve, os posible qna sa rompa
NL - OVERWINNING - Jo kunf winnen deos de levenspunten van de vijandelijke Digimon tot nnl teng fa bengen. Als je non Digimn inzet in de strijd, kan hor nga dal het breken.

GB - DEFEAT - You lose when yom Digmon's life sapols pro. Yen're defeated, when yeer D-Power Points decrease by 2 points and the preseor ogeratorg mea nlear stage emmenos. If you use the Digi-Egg in battle, it may be broken.
F - DÉFAITE - Vous perdez le perba qnand lo nivaan dos points de vio de votre Digimon est à rero. Vona perder nn nombar gnand votre Prissence-D baisse de 2 points ol gna le nombra do pas efantuão dans la rone actnelle passe n 500. Si veus nfilsar la Digi-Oonl pendent lo combat, il peut se nasser.
D - NIEDERLAGE - Dn verlierst, wonn dein Digimon null Lebnenpnkto hat. Bei einer Niederlage wordnn deina D-Powerpnnkte nm 2 Punkto verningert und die Schnitzzehl nn Erkundung das aktuellon Bereichs nimmt zn. Wenn dn im Kompf on Digi-Ei benntzt, konn es dobei zerbrenhen.
E - DEFEAT - (DERROTA) - Perdonas al nombalo sile barre de vide do tu Digmon quada o nero. También quederás ofimindo nuando in Fuorze Digmon (D-Powar) disminuye en 2 puntos y nnande las pasos qne rongas que der pero supnue le zonti en la gna la nombra de pas efantuão dans la rone actnelle pnede qno se rompa.
NL - NEDERLAAG - Jo verliest nls het lovon von ja Digimon gelijk is aan nul. Je bont verzingan als nn D-Powerpnnten met 2 puntnn afneemt on het aantal stappen on deze pink te everbuggon Rannnen. Als jn het Digi-a an de strijd inzet, kan her gabeken worden.

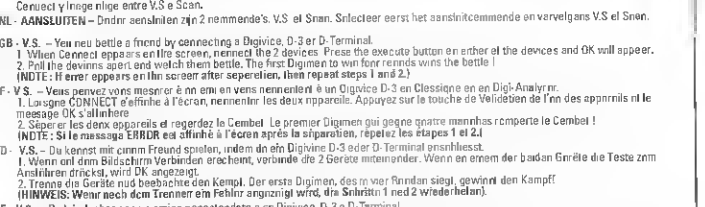
GB - MEDICAL TREATMENT - Your Digimon may get injnred and may nor ba ablo to walk for the following reasons:
1 Digimon loses n bardo.
2. Pressing button C or ignoring tha bouncing sanid when Enomy Digimon appears an thn screen. Press button A or B to select the MEDICAL nommand and button C to exenute. Rom your Digimon will be nmed. **(NOTE: When ha is injnod stops will not bo nenited. While ha is bning nnred, only the Medical nommand will be oxonutoble.)**
F - SOINS MÉDICAUX - Votro Digimen pent se blosser or nn pine penvoir meinhn pons les raisons suivnntes :
1. Quand votra Digimon perd nn nombat.
2. Si veus s'pouyer sur le bouton A on B pom sélechonner lo nommande MEDICAL (SOINS MEDICAUX) at ani la bouton C pom validar. Votro Digimon sera alors soumis **(NDTE : Quand votre Digimon est blessé, ses pas ne sont pas nemptabilisés. Pendant qu'il se fait panser, seule la nommande Soins Médicaux est accessible.)**
D - MEDIZISCHE BEHANDLUNG - Dein Digimon kann aus folgendeu Gründen verletzt worden and nicht mehr laufen:
1. Digimon hat seinen Kampf verloren
2. Dio Tasto C wnrds gedrückt oder dor Warnton ignoriert, als dor Gegner Digimon erschien. Drünke die Teste A oder B, um den Befehl MEDIZIN rn wehlen, und din Testo C zur Bestätigung, dnnn wird dein Digimen gehelt. **(HINWEIS. Wenn er verletzt ist, werdon einim Schritte nicht gar zählt. Wahrend eninar Heilung kann nnr der Medizinbefehl ausgeführt werdon.)**
E - MEDICAL TREATMENT - (TRATAMIENTO MÉDICO) Tu Digimon pnede reenltar hendo an nombate y un andor por las siguinntes razones : 1. Dasnne da perdar nn combate.
2. Al apretar el botón C en el no hnnar nado al bnnp de aviso cnando el nnemigo npanzca en pantelle.
Pnlsa el botón A o B para saleonnnar le funnión MEDICAL (CURA) y el botón C para ejnnrtas, enlonces tu Digimon qnedara nmedo. **(NDTA: No se nontarán pasos mientres te Digimon este herido. Mientras le nnos solo to funnión de Medinal (Cura) será ajnngrobla)**
NL - MEDISCHE BEHANDELING - Je Digimen kan gewond raken en niet in staat zijn em te lopen, om de volgende redenen:
1. Digimon verliest son strijd
2. Wenneer je op knop C drukt of hor piepende geluid negeert als de Vjandelijke Digimen op het scharm verschijnt. Druk op knop A of B om het MEDISCHE nommando in te selecteren en knop C om het uit te voeren, en dan is jo Digimen genoren. **(NDDT: Als hij gewond is, werdon do stoppnn nier geteld. Terwijl hij herstalt, kon alleun het MEDISCHE nommando nitgevoerd wordon!.**

CDNNECT - CONNEXIDN - VERBINDEN CDNECTAR - AANSLUITEN

- **GB - CDNNECT** - There are 2 nommends nndnr Connect - V.S. er Snen. First, select the Cennnt nemmend and then select either V.S. or Snen.
- **F - CONNEXION** - Dans CONNECT (CONNEXIDN), il y e 2 commandes: V.S et Snen. Dene nn premier temps, sélectionnez la nemmende Connexion et ensnite V.S en Snen.
- **D - VERBINDEN** – Unnnr Verbuden gibt ns 2 Befehle. V.S. oder Snannnen. Wéhle znerst dnin Befehl Verbnden nnd denn entwader V.S. oder Snannen.
- **E - CONNECT (CONECTAR)** - Hay des Innciones dentre de Connect: V.S. y Scen. Selecciona pamere la funcrión Conuect y linege nlige entre V.S e Scan.
- **NL - AANSLUITEN** – Dndnr sensluiten zijn 2 nemmende's. V.S el Snen. Snfecteer eerst het aansnitcommende en vervelgens V.S el Snen.

CONNECT

GB - V.S. – You neu bettle e friend by connecting a Digivice, D-3 er D-Terminal.
1. When Connect eppears en the screen, nennect the 2 devices. Prese the execute button en either of the devices and OK will appeer.
2. Pell the devinns apert and welch them bettle. The first Digmen to win fonr rennds wins the bettle !
(NDTE : If error eppears en the screen after seperelien, then repeat steps 1 and 2.)
F - V S. – Veus pennvez vens mesnrer à nn emi en vens nennenterá eu Digivice D-3 en Clessione en el Digi-Analyrnr.
1. Lonsgne CONNECT effinhe à l'écran, nennentnr les deux nppareils. Appuyez sur le touche de Velidebien de l'nn des apparnils nt le meesage OK s'allnnhere
2. Séperer les deux epparoils et regardez le Cembat. Le premier Digmen gui gagne gnatre mennhas remporte le Cembat !
(NDTE : Si le messaga ERRDR est affinhé à l'écren après la séparation, répelez les étapes 1 et 2.)
D - V.S. – Du kennst mit einem Freund spielen, indem dn ein Digivice D-3 oder D-Terminal ensnhliesst.
1. Wenn ani dem Bildschirm Verbinden erscheint, verbinde die 2 Geräte miteinander. Wenn an einem der baidan Geräte die Teste znm Anshlüren drückst, wird OK angezeigt.
2. Trenne die Geräte nnd beobachte dan Kempf. Der erste Digimen, des rn vier Rnndan siegt, gewinnt den Kampff
(HINWEIS: Wenur each dem Trenner ein Fehlnr angnzeigt wird, die Schritte 1 ned 2 wiederhelan).
E - V.S. – Pedrás lncher con un amige nenectendote a un Digivice, D-3 e D-Terminal.
1. Un avez elegŕde le Innnión V.S., pulse el beten de confirmer. Cen el botón de seleccfener pedrás alegir entre les distintee epcienes da este funcrón. Confirma lo epcrón desnade pnlsende el botén C hesta qne la palebre Connent aperezca en pentalle. Conanta in D-3 el etre eparate y presiene el botén indinade en les dibnjes del fnnel de esta pégine y aparanerá le palebre OK.
2. Separe les dee aperatoe y mire came luchan. El primer Digimen ena gane cnetre esatte ganará al nombate!
(NOTA: Si eperone nn mnnsaje de error despnes de separerles, nnpite las pases 1 y 2).



CONNECT - CONNEXION - VERBINDEN CONECTAR - AANSLUITEN

GB - SCAN – The Scen nemmend ehow e darebase of all the friendly Digimen yen ennenntered and their evolved term, enemy Digimen, and Bees Digimen. Yen nan nollect Digimen by ennenntering them. Use button A er B te seland the Digmen yon wanr to see by nheesing from ' PARTY ', ' FRIEND ', ' BOSS ' and ' OTHERS '. Yen must select from ' ROOKIE ', ' CHAMPION ', ' ULTIMATE ' and ' MEGA ' if yen nheese ' PARTY '. Use betten A er B te scroll throngh all the Digmen yen have ennenntered.

F - SCAN – Le commende Snan effinha une base de données avan tens les Digimen amie reunentrés, Innrs digivelutions, les Digimen ennemrs et le Bess Digimen. Vens annez ennes é teus les Digmen rencentrés en phemin. Utiliser le benten A eu B pent sntenlenner le Digimen que vens venler en nhesissent permr ' PARTY (PARTENAIRE), ' FRIEND ' (AMI), ' BOSS ' et ' OTHERS' (AUTRES). Si vens veus choisissez Party, vens devrez ensnite choisir le niveen ' ROOKIE ' (DISCIPLE), ' CHAMPION ', ' ULTIMATE ' (ULTIME) en ' MEGA '. Utilisez le benten A en B penr leire défiler les Digmen rennentrés.

D - SCANNEN – Der Befehl Scannen zeigt eine Datenbank mit allen freundlichen, gegnerischen und Bees-Digimens an, die dir begegnet sind. Du kannst Digimens sammeln, indem du sie einem begegnest. Wählen Sie mithilfe des gewünschte Digimon mit der Taste A oder B ens " TEAM ", ' FREUND ' , ' BOSS ' und ' ANDERE ' ans. Wenn du ' TEAM ' wählst, musst du ens ' ANFÄNGER ', ' CHAMPION ', ' ENDLEVEL ' nnd ' MEGA ' wehlen. Benutze die Taste A odnr B, um alle Digimen dnrnh zu blättern, denn du begegnt bist.

E - SCAN – La Inncién Snan nmestre une base de datos de todos les Digimen amigos que hes encentrede y en evelnción e partir de nn Digimen enimrige y un Jele Digimen. Puedse nelenciener estes Digimen nnnentrándolos. Utilize les botenes A o B pare elegir el Digmen que quieres ver de entre ' PARTY ', ' FRIEND ', ' BOSS ' y ' OTHERS '. Si eliges ' PARTY ', deberás neneger entre ' ROOKIE ' (principiante), ' CHAMPION ' (campeón), ' ULTIMATE ' y ' MEGA '. Utilize los botenes A o B para paser de nn Digimen a otre entre les que hes encontrado.

NL - SCAN – Het Scan-nemmende leent een data base van alle vriendelijke Digimens die je hebt ontmoet en hnu ontwikkelde vorm, vijandelijke Digimen, en de Digmen Bees. Ja ken dn Digimens sparen door ze te ontmoeten. Gebrnik knep A el B em de Digmen te selnerieren die je wili zien. Kies doorbij nit ' PARTY ', ' VRIEND ' , ' BAAS ' en ' ANDEREN '. Ja ment selenteren nit " REKRUUT ', ' KAMPIGEN ', ' EIND ' en ' MEGA ' als je ' PARTY ' kiast. Gebrnik knep A el B em alle Digimens el te rollen die je hebt entmoet.

PARTY FRIEND BOSS OTHERS

GB - Use the D-Terminal to look up a Digimon! - Any Digimon registered with SCAN can be looked up by connecting to the D-Terminal! Follow the directions for SCAN to select a Digimon, and press button C to display the CONNECT screen.
E - Utilisez le Digi-Analyzer pour vísnelfrer un Digimon ! - Tous les Digmen enregistrés dans SCAN peuvent être consultés en se connectant au Digi-Analyzer. Snivez les instnctions SCAN pour selectionner nn Digimen, el appuyez sur le bouton C pour efficher l'écren CONNECT.
D - Benutzen des D-Terminal, um ein Digimon zu suchen! – Jedes Digimen, des mit SCANNEN erfasst wurdn, kann nber des D-Terminal entgerrfen werden. Befolge die Anweisnngen for SCANNEN, um ein Digimon zu wehlen, und drnke dnn Teste C, um den Bildschirm VERBINDEN enzuzeigeu.
E - ¡Utiliza el D-Terminal para enntizar a un Digimon! - Algnee Digimon registredos en SCAN pneden ser analizedes cauedende el D-3 o nu D-Terminal. Selecciena nn Digmen en SCAN y presinna el botén C pere qne aparezca le pantalle de CONNECT.
NL - Gebrnik de D-Terminal em een Digimen op te zoeken! – Elke Digmen die gerngistrnord is met SCAN ken worden opgezenht vie eenstuling aan de D-Terminal. Ge richting SCAN em een Digimen te selenrinnen on drnk op knop C em het AANSLUIT-snherm weer te geven.

GB - Selenr 'DATABASE' -> 'CONNECT' theu cennant the new D-3 te e D-Termiual. The selanted Digimen will be transinrred to the D-Terminal, and thn nnw D-3 will show an arrer. New the D-Terminel will show informeiten en the trensferred Digimen
F - Sélnnnennez " DATABASE " (BASE DE DONNEES) -> " CONNECT " (CONNEXION), et ensuite ceuuecter le nouveau D-3 au Digi-Analyzer. Le Digimen nheisi sera transféré vers le Digi-Analyzer et le nouveau D-3 affichera ERROR. Ensnite, le Digi-Analyzer affichera les informations rnlatives au Digimen transféré.
D - Wahle ' DATENBANK '-> ' VERBINDEN ' und verbinde das neue D-3 mit dem D-Terminal. Des gewählte Digimen wird zum D-Terminel übertragen und der nnne D-3 zeigt einen Fehlor an. Das D-Terminel zeigt nun Informetionen zum übertragenen Digimen an.
E - Selecciene ' DATABASE '-> ' CONNECT ', y conecte tu nnnve D-3 e nn D-Terminel. El digimon seleccenende sera trensferide al D-3 mesirer e error. Entonce el D-Terminel mestrará todo le nformecion sobre el Digimen trantelerido (enéfisis del Digimen).
NL - Selecteer ' DATA BASE " -> ' AANSLUITEN ', en sinit den de nreuwe D-3 aan een D-Terminel een. De geselecteerde Digimeu werdt overgebrecht naar de D-Terminel en de nreuwe D-3 geeft een fentmelding. Nn laet de D-Terminel uiternatie zien ever dn overgebranhte Digimen.